ファミ通
フロントミッション オルタナティヴ 公式ガイドブック
front mission alternative official guidebook
ASPECT
front mission alternative
フロントミッション
オルタナティヴ
公式ガイドブック
ファミ通責任編集

contents

FA
front mission alternative

冷戦終結に端を発する欧州諸国の統合

20世紀末、世界は国家主義体制の相違により、勢力を二分する東西冷戦が半世紀に渡り続いていた。しかし1986年、旧体制の改革を計ったソビエト連邦書記長ゴルバチョフはペレストロイカ(*1)を展開。政策の活性化に伴い東側陣営を支える社会・共産主義体制は根底から揺らぎ始め、1991年ソビエト連邦崩壊とともに冷戦もその幕を閉じる。それまで東側陣営の忠実な随伴者であった東欧諸国も、ここに至り民主化への道を模索。世界は新たな方向へと歩み始めた。いち早く動き出した欧州連合は1999年に通貨の統合、2005年には諸国を統括しEC(*2)体制を整える。以後ECは経済力と政治力を背景に、国際政治舞台での発言力を着々と強めていくことになる。

*1 ペレストロイカ
ソ連社会主義の民主改革政策。ロシア語で「建て直し」の意。

*2 EC
ユーロコミュニティー
(Euro Community)

record-1 world

1991 ソ連崩壊 冷戦の終結

1999 欧州連合の通貨統合

2005 ヨーロッパ統合 EC体制に

2015 旧ロシア共和国、ザーフトラ共和国誕生を宣言

紛争前後の歴史的背景

東西冷戦の終結を契機に
各地で発生した体制再編化への動き。
全世界を包む時代の激流は
かつての暗黒大陸をも容赦なく飲み込む。
いわば歴史の必然とも呼べるアフリカ紛争は、
何ゆえ産まれ、何を産み出したのか。
その答えもまた、歴史の中にある。

全世界規模で広がる勢力の新体制化

新体制となったECの発言力増大にもっとも強い危機感を抱いたのは、旧西側陣営の重鎮アメリカ合衆国であった。アメリカ合衆国はECに対抗するための手段として、隣国カナダとの統合を画策。これに同調する中南米諸国をも吸収し、2020年にはUSN(*3)が発足される。
他にもこの時期、旧ロシア共和国が2015年にザーフトラ共和国誕生を宣言。民族独立運動により疲弊した国力の再建にかかる。さらに日本を含む東南アジア諸国及びオーストラリアは、経済国家共同体計画を立ち上げ、2026年にはOCU(*4)として新たなスタートを切る。このように世界はわずか30年足らずでその勢力図を一変、超国家が台頭する時代へと突入していったのである。

*3 USN
ニューコンチネント合衆国
(the United States of the New Continent)

*4 OCU
オシアナ共同連合
(Oceania Community Union)

※このフロントミッションオルタナティヴの世界観はフィクションです。実在する地名、人物とは一切関係ありません。

共同国家理念に基づくアフリカ再建計画

諸外国が続々と新体制への道を模索していた21世紀初頭、アフリカ大陸は砂漠地域の拡大、民族紛争の激化など激しい混乱の中にあり、大陸全土の統合を目指すOAC(*5)もその活動の停滞を余儀なくされる。これに対しECは調停軍を派遣、アフリカ再建計画への協力体制を取っていく。
そして迎えた2030年、OACが「アフリカ大陸共同国家計画」を発表すると、ECやOCUといった新体制化の列強も本格的な再建援助を開始。大陸の再開発が進行するとともに、各地の国家も次々と共同体化への道を歩んでいく。やがて国家群はUNAS(*6)、WA(*7)、CA(*8)、SAUS(*9)、EA(*10)、そしてアフロアラブ連合の6共同体に分散して集合。アフリカ大陸の無血統合は時間の問題と思われた。

*5 OAC
アフリカ統合機構
(Organization of African Combination)

*6 UNAS
北アフリカ国家共同体
(Union of Northern African States)

*7 WA
西部アフリカ共同連合
(West African States Community Union)

*8 CA
中部アフリカ共同体
(Community of Central African States)

*9 SAUS
南部アフリカ連合
(Southern Africa United States)

*10 EA
東部アフリカ共同体
(East African Community)

2020
南北アメリカ統合
USN発足

2026
日本、オーストラリア、
アジア諸国統合 OCU発足

2030
OAC、「アフリカ大陸
共同国家計画」発表

2034.3
CA北部州方面軍、
独立政府ZAINGO樹立を宣言
アフリカ紛争勃発
CA、SAUSへ支援を要請

2034.4
SAUS、OCUへ協力を打診
OCU陸防軍、傭兵
WAW部隊をCAへ派遣

2034.7
ZAINGO壊滅

2034.9
ギニアナ軍事政権崩壊
WA復活OAC決議、
UNAS領への侵攻作戦を発令

2035.1
WAとUNAS、
両国首脳の
直接対話による和解
アフリカ紛争終結

アフリカ紛争の勃発、終結と統合化

2034年3月、CA北部州方面軍が中央政権に対して反旗を翻し、独立政府ZAINGO(*11)の樹立を宣言、北部山岳地帯に集結し共同体に対する武力攻撃を開始する。これが後年「アフリカ紛争」と呼ばれる戦争の引き金となったのだが、裏には再建計画に協力するECとOCUの確執が潜んでいた。ECはZAINGO、OCUはSAUSを介してCAへの援助体制を取り、アフリカ紛争はいわば巨大組織の代理戦争の舞台へと発展していったのである。ZAINGO壊滅後も戦火は西から北方へと広がり、およそ一年で終結。その後OAC主導のもと、アフリカは全土統一への道を歩み始める。こうして五大陸を席巻した統合の流れは、現在安定期ともいえる状態に落ち着いている。

*11 ZAINGO
独立政府ザインゴ
(Zaiue Independent Government)

エンコモ大統領
ルシアス・エンコモ。WA暫定政権の大統領で後に失脚。紛争の中再び返り咲く。統合に尽力した重要人物である。

戦乱の礎に築かれたアフリカの統合

21世紀に新体制化した地域の多くは、EC統合を契機に改革行動を始めている。しかしその以前から統一機構を発足させていた地域があった。他でもないアフリカである。だが20世紀末のアフリカは砂漠化や人口爆発により飢餓や疫病が蔓延、地域紛争の激化と難民の大移動を引き起こしていた。この混迷期にOAU(*1)の活動は遅々として進まず、分離再編後OACとなっても状況に変化はなかった。そんな中2030年に「アフリカ大陸共同国家計画」が発表されると、国際協力を受け急速に統合化は進んでいく。しかしそこには国際組織が共同体の影でアフリカでの覇権を争う、植民地時代を彷彿とさせる政治的思惑が潜んでいたのである。これはやがてアフリカ紛争へと発展するが、結果的には共同体間の団結を深め、エンコモ大統領号令のもと全土統合という平和的な結末を迎えた。結局この紛争はアフリカが生まれ変わるための「聖戦」であった、という見解が現在の主流となっている。

record-2
wargasm

紛争当時のアフリカ情勢と関係組織

人類発祥の地と言われるアフリカ大陸。
だがその聖地は、近年に至るまで
飢餓と戦乱のただ中にあった。
その混沌を破り、悲願の統合へ導いたのは
皮肉にも戦争そのものだったのである。
当事の関係国及び組織の内情を踏まえ
アフリカ紛争の推移を追ってみよう。

第1期 ZAINGO動乱

CAのクーデターに始まるアフリカ紛争

2034年3月、CAの北部州方面軍が独立政府ZAINGO樹立を宣言。CA政権への武力攻撃を開始し、紛争第1期が始まる。ここでCAはSAUSを通してOCUへ協力を打診、OCU援助軍は特殊部隊(*2)を編成し戦線へ投入する。一方ZAINGOはECの支援を受けこれを迎え撃った。この方面での紛争は同年7月のZAINGO壊滅まで継続された。

第3期 統合への道

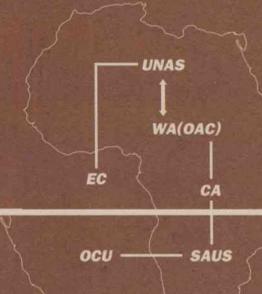
ギゼンガ追討作戦から全面戦争の危機へ

ギニアナのギゼンガ大統領はUNAS側へ亡命。これに対しOACは、ギゼンガ追討部隊を編成しUNASへ派遣。だがその裏にはOCUやECの思惑が潜み、UNASへの派兵は侵攻という形で進められていく。結局2035年1月、全面戦争の危機はWA・UNAS両共同体首脳の直接対話で最悪の事態を回避。ここにアフリカ紛争は終結した。

＊1
OAU
アフリカ統一機構
(Organization of African Unity)

＊2
特殊部隊
戦闘用WAW（ヴァンドルングヴァーゲン）を中心に構成されたOCU所属の戦闘部隊。WAWを史上初めて戦場で使用した部隊となった。

＊3
ギニアナ
ギニア湾岸諸国統合体。
大統領は元WAのギゼンガ陸将。

＊4
WALF
西アフリカ解放戦線。
指導者は元WA大統領エンコモ氏。

第2期 WA内紛

紛争により励起されたWA統一運動

暫定政権下のWAは、2033年末のクーデターによりギニアナ（*3）軍事政権が共同体を掌握していた。そのギニアナがZAINGOに関与、EC支援のパイプ役になっていた事実に対しOCU・SAUS両軍上層部は懸念を表明。ギニアナへの反政府活動を続けるWALF（*4）への支援を決議する。この方面での紛争は2034年9月のギニアナ崩壊まで継続。

開発理念と目的

目指したものは「人間」

WAW(*1)は「人間と同じ動きをする機械」を目指し、人間に近い動きができ、かつ極限状況下での作業を可能にするため研究開発された。2020年、ランドルト教授(*2)がアクチュエーター(*3)に関する研究成果を発表すると、ECドイツのシュネッケ社は本格的な資金援助を開始。5年後には自社資金のみでWAWの試作機を完成させる。さらにその翌年USNディアブルアビオニクス社の依頼を受け、地雷処理専用機としてのWAWを開発。次の年にUSN軍による実用試験が実施される。これによりWAWの能力に対しては各方面から絶大な評価が得られたものの、コスト面ではまだ問題が山積していた。

*1 WAW
正式名称ヴァンドルングヴァーゲン〈WANDRUNG WAGEN〉。ドイツ語で「歩行する車両」の意。

*2 ランドルト教授
ドイツ連邦国立ヴァレンシュタイン大学ロボット工学科教授。金属工学にも造詣が深い人物であった。

*3 アクチュエーター
化学反応により高速に硬化、あるいは軟化する特殊素材を応用し、人間の関節と同じ反応を可能にした可動駆動装置。WAW制御系の微妙な動きはこれなしでは実現できなかった。

WAWを巡る大国の思惑

アフリカは巨大な試験場だった?

2034年、SAUS経由でCAの協力依頼を受けたOCU陸防軍は、OCUオーストラリアのジェイドメタル社が開発していたWAWの戦線投入を決定。世界初の戦闘用WAW部隊としてアフリカ戦線へ実戦配備した。この部隊は敵機甲部隊の機動力、戦闘力をともに凌駕し、素晴らしい戦果を上げて一躍WAWの能力を世界に知らしめることとなった。これに対してECはシュネッケ社製WAWを戦線に投入。その後度重なる戦闘を経てOCU、EC両国のWAW開発能力は飛躍的に上昇した。発展型WAW(*4)も導入され、大国の目論見によりアフリカの大地はあたかもWAWの試験場という様相を呈していったのである。

*4 発展型WAW
ホバータンクにWAWの上半身を搭載した特殊モデル。ジェイドメタル社製はTCK、センダー社製はTKSというコードネームで呼ばれた。

record-3
waw

紛争の行方を決めた戦いの落とし子

アフリカ紛争が産み出したものは
大陸統合という政治的結束だけではない。
歩行戦闘車両「WAW」は戦いの中で育ち、
紛争の方向性そのものを変える存在となった。
以後の陸戦スタイルを塗り替えた
WAWのメカニズムとその能力について
あらゆる方面から検証してみよう。

2020

構想
ランドルト教授がアクチュエーター理論を提唱
シュネッケ社の資金援助により開発に着手

2025

試作
シュネッケ社、
WAW〈ヴァンドルングヴァーゲン〉
試作機を完成

ホバータンクの砲塔部分にWAWの上半身を装備。WAWの武器マウント性能を活かしつつ、移動と攻撃の分業化を実現した

肩部に滑空ユニットを装備したWAW。戦場のあらゆる地形に対応可能な、兵器としてのWAWの汎用性を物語っている。

WAWの可能性

WAWからWAPへ

高い能力を持ち主力兵器となったWAW。しかしコスト高という根本的な問題は残り、戦場での波及速度を抑える要因となっていた。そんな折りシュネッケとディアブルアビオニクス両社はこの問題に解決策を打ち出す。これまで一機単位で作られていたWAWを、胴、腕、脚、コンピュータの4パーツに分割して製作。安価で生産でき、メーカーが異なるどんなパーツの組み合わせでも正常に作動する、世界共通規格(*5)を各国に提案したのである。この規格に基づき製作された新型WAW(*6)は、アフリカ紛争終盤に実戦投入された。以降この新型はWAP(*7)と呼ばれ、現在軍事兵器の主流となっている。

*5 世界共通規格
「MULS」規格(Multi Unit Link System)と呼ばれ、数年後には戦闘用WAW専用の「MULS-P」規格が開発される。

*6 新型WAW
「ジェイグ」と呼ばれる。胴部はシュネッケ、腕部はディアブルアビオニクス、脚部はセンダー、コンピュータはジェイドメタル製。国家の垣根を越えた多国籍兵器となった。

*7 WAP
正式名称ヴァンドルングパンツァー(WANDRUNG PANZER)。「歩行する戦車」の名に恥じない戦闘力を持つ。ヴァンツァーと呼称される

2026

製造
DA社の依頼により、
地雷処理専用機としての
WAWが開発される

実用試験
USN軍による実用試験実施

実戦投入
アフリカ戦線へ実戦投入

軍事兵器へ
パーツの規格化(MULS-P規格)によりコストダウンに成功
以後WAP(ヴァンドルングパンツァー＝ヴァンツァー)と呼称される

head

頭部にはカメラアイを始めとした各種センサーが搭載されており、頭部自体と各部の駆動によりほぼ全方位の視覚認識が可能になっている。ただし夜間戦闘用の暗視カメラなどオプショナルパーツは標準装備されていないので、補助パーツによる能力追加が必要。モデルによっては量産機と指揮官機で形状に差異が認められる。

bolt on

機体右肩部は一部モデルの指揮官機に専用シールドが装備される以外は、特殊パーツ装備のために使われる。パーツは性能によって3タイプに分類され、代表的なものに防御系はオートガトリング、各種性能向上系は高機動ユニット、補給系には予備弾倉などがある。どの装備も正規の支給品ではなく、戦闘部隊が独自に現地調達する必要があった。

body

胴体部には操縦席や内燃機関など重要な設備が収納されており、装甲が強化されている。通常WAWは燃料電池の電力供給で起動し、充電残量が下がると圧縮天然ガスエンジンを発動、ジェネレータを駆動し発電を行う。開発初期はジェネレータの振動により操縦者の心身が侵されるケースが多発した。実戦投入時にはこの問題は解消されている。

最強戦闘車両 WAWの構造

***アフリカ紛争を契機に、陸戦最強の名を手にした歩行型戦闘車両WAW。
その中には卓越した機動性と長時間戦闘行動を可能にした、従来兵器と最新テクノロジーの見事な融合が見受けられる。ここでは機体の構造を解析し、WAWの潜在能力に迫ってみよう。***

main arm

機体右腕部にはメインアームと呼ばれる携帯火器が装備される。口径が大きめで威力の高いガンタイプと、速射力に長けるマシンガンタイプがあるがどちらも火力はさほど高くない。しかし膨大な弾薬を携帯できるため、局地戦程度なら無制限に使用可能であった。この点が前線の兵士に重用された要因とされている。

back weapon

機体左肩部には武器マウントがモールドされ、バックウェポンと総称される支援火器を装備できる。これには高速砲弾を発射するキャノン砲、赤外線追尾装置を搭載したミサイル発射機、榴弾を発射するグレネードランチャー、ロケット弾を発射するロケットランチャーがある。どれも威力は高いものの携帯弾薬数に制限があった。

arm

WAW開発の基幹技術となったアクチュエーターは腕部にもっとも多く利用されている。特に五指の関節部分には大量のアクチュエーターが使われ、人間の手とほぼ同じ動作が可能になっている。しかし強度の低さが懸念されたためか、当初強力な携帯火器は用意されなかった。WAP開発初期には、強力な火器を組み込んだ腕部パーツが登場している。

shield

機体左腕部には装甲処理を施された防御用シールドが装備される。機体の装甲が直接被ったダメージを、作戦行動中に修理することは時間的に不可能である。しかしシールドは短時間で換装が可能なため、支援用物資として有用であった。もっともその防御能力はパイロットの力量や、コンピュータの学習量に左右されるため確実な防御手段とはいえなかった。

leg

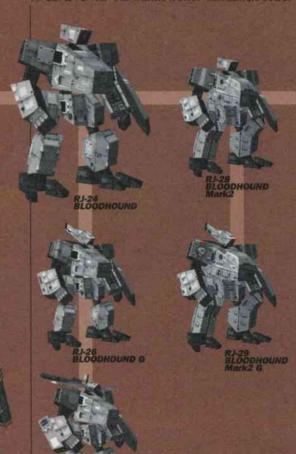
脚部はWAWの最大の長所である機動性を支える、重要な部位である。そのため開発は他の部位に優先して進められ、複雑な地形の踏破や攻撃の回避、機体の全高程度の跳躍や着地を可能にしている。ショックアブソーバーには回生機構も搭載されており、負エネルギーを電力に変えてバッテリーの負担を減らす仕組みになっている。

OCUオーストラリアのジェイドメタル社は、USNアメリカのDA社との技術提携時にWAWのノウハウを入手。独自に戦闘用WAWの開発に成功する。これによりOCU陸防軍がCA支援を決定したとき、ジェイドメタルのWAWが史上初の実戦配備機種に選ばれたのである。ここでは紛争当時、同社が開発したWAWの発展過程を紹介しよう。

初期

地雷処理専用車両として開発されたVJシリーズWAWの右胸部に、50mmキャノン砲を強引に取り付けた戦闘時想定WAW。胴体のコクピット周りには地雷処理車両の名残りである装甲板がそのまま付いており、左胸部のアクチュエーター使用率も低い。2タイプ存在するが、どちらも実戦に投入されることはなかった。

中期

あくまで地雷処理車両の域を出なかったVJシリーズとは違い、RJシリーズは始めから戦闘用として開発された。そして完成したRJ-24は、前シリーズに比べ大幅なダウンサイジングが施されており、耐久力を落とさないまま飛躍的な機動力の向上に成功。初の実戦配備機種として2034年4月に戦線投入、絶大な戦果を上げる。WAW=兵器の図式を確立した意味からも、RJ-24は記念的モデルと言えるだろう。アビオニクス系を強化した指揮官モデルやセンサー強化の偵察モデルなど、様々なバリエーションのWAWが作られていったのもこの頃からである。

VJ-44G
BLOODY BULL

RJ-24
BLOODHOUND

RJ-28
BLOODHOUND
Mark2

RJ-26
BLOODHOUND G

RJ-29
BLOODHOUND
Mark2 G

SJ-24
BLOODHOUND RED EYE

TRJ-24
BULLDOG

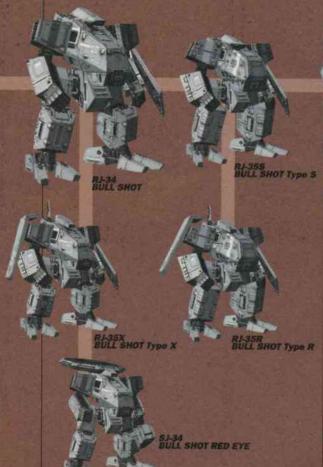
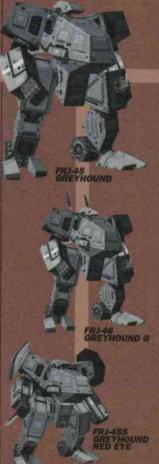
FRJ-45T
GREYHOUND
Type-T

補給用WAW

後期

RJ-20シリーズをフレーム自体から見直し、フルモデルチェンジに成功した新鋭機種。これまで構造によって制約されていた部分が解消されたおかげで、高性能化が現実のものとなった。特徴としては、頭部と胴体部のジョイント部分がカバーされたためセンサー系の被損率が低下したことと、指揮官モデルの右腕に専用シールドが装備されたため、耐久力が上がったことなどが挙げられる。ここまで洗練されると、地雷処理車両の面影はどこにも見られない。前線には2034年の秋口から試験投入され、翌年早々には標準モデルとして定着する。

最後期

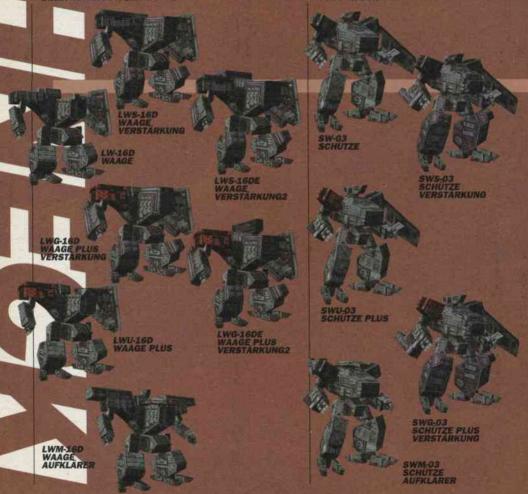
WAWからWAPへの過渡期に開発された機種。性能的には両タイプの中間に位置しており、腕部をそっくり武器内蔵腕に換装できるなど、MULS規格導入への動きが色濃く見受けられる。また脚部にライドホイールを標準装備し、高速移動や転回が可能になっている。前線投入時期はシケイダタイプよりやや遅れた2035年年頭。

ランドルト教授のアクチュエーター研究に資金投資をし、世界で初めてWAWを作り出したシュネッケ社。WAWの実戦投入に関してはジェイドメタル社の後塵を拝するが、データ収集と開発機関への反映スピードは早く、やがてWAP開発の先陣企業となった。
ここに紹介するのは、次代の礎となった同社WAWの数々である。

初期

OCUのWAW投入成功に刺激されたECは、取り急ぎLW-16Dを投入。これは汎用機に装甲を追加しただけという簡素にして粗悪なものだったが、その目的は戦闘よりも実戦データの収集だったようである。その後続々と改良機が投入され、性能も日進月歩に向上していった。「天秤」という意味の名と機体のシルエットが印象深いシリーズ。

中期

実はWAAGEシリーズの後には、モデルチェンジ用の試作機DATURAがあった。この機体をEC所属シンセミア小隊のメカニックが改造、実戦データをフィードバックし開発されたのがSCHUTZEシリーズである。大幅にダウンサイジングが施されているが機動力は増強、戦場では「狙撃兵」の名にふさわしい働きを見せた。

後期

DATURA同様、WAAGEからのモデルチェンジ用に作られた試作機ATROPAをシンセミア小隊が改造。高機動タイプに仕上げ、そのフィードバックデータを実戦データとして記録した。これをもとに開発されたのがLÖWEシリーズである。ドイツ語で「獅子」を意味する名前の通り、優れた機動力と攻撃力を武器にめざましい戦果をあげた。

SWS-03E SCHÜTZE VERSTÄRKUNG2

SW-03C LOWE

SWS-03C LÖWE VERSTÄRKUNG

SWS-03CE LOWE VERSTÄRKUNG2

SWG-03E SCHÜTZE PLUS VERSTÄRKUNG2

SWU-03C LOWE PLUS

SWG-03C LOWE PLUS VERSTÄRKUNG

SWG-03CE LOWE PLUS VERSTÄRKUNG

SWM-03C LOWE AUFKLÄRER

アフリカ紛争にWAWを供給したのはジェイドメタルやシュネッケだけではない。他企業製のWAWも多数戦場に登場し、いわゆる大企業の「正規品」とは違うコンセプトの機体が多かった。ここで紹介するWAWはどれも一癖あるものばかり。だがこのような機体が、次代の兵器開発を支える基盤とされたのも確かな事実なのである。

ヤギサワ重工業 31式WAW

OCU日本のヤギサワ重工が作った3機ひと組の変わり種WAW。3機の脚部を結合させることによりレールキャノンに変形する。ジェイドメタルのWAWに、ヤギサワ重工のホバータンク、キャノン部はバベール社製という複合企業製の機体でもある。ホバータンクはレールキャノンの基座部を担当する。1号機の脚部に使われている。

31式甲型 レールキャノン

ヤギサワ31式WAWが3機結合した状態の名称。電磁加速された砲弾を、長々距離へ発射できる巨大レールキャノンである。これまでの移動砲台に比べはるかに高い機動性を持ち、発射地点まではWAW形態で移動、結合し砲撃完了後は再びWAW形態で撤退、という行動が可能。ただし単機ごとの攻撃力はほとんどゼロに等しい。

TYPE31 RAIL CANNON

SMI31-02
31式2号機

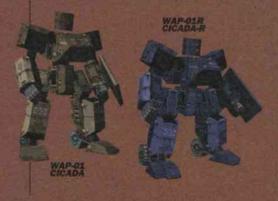
SMI31-01
YAGISAWA 31
31式1号機

シケイダ (WAP)

シュネッケ社とディアブルアビオニクス社が提案した、世界共通規格に基づく新型WAW。胴、腕、脚、COMの4パーツを規格に従い各企業が製作、組み合わせている。比較的安価な割に性能は非常に高く、開発当初はEC製として戦争に登用された。黒いCICADA-Rは改良型であり、量産型を大きく上回る性能を持っていたという。

WAP-01R
CICADA-R

WAP-01
CICADA

SMI31-03
31式3号機

シンセミア小隊カスタムWAW

EC所属の傭兵部隊、シンセミア小隊のメカニックが、試作機DATURAやATROPAに改造を施しカスタム化した機体。CHLORANTAは強襲専用、DISCOLORは特殊攻撃専用、BELLADONNAは高機動専用と、それぞれに機能を特化させている。この3機の得た実戦データは、シュネッケ社のWAW開発にフィードバックされていった。

TCK TKS

ホバータンクの砲塔部分にWAWの上半身を搭載した異形機体。機械としてのWAWの汎用性をいち早く示した特殊モデルである。大火力とホバーの機動性には特筆すべきものがあり、開けた場所での戦闘では無敵を誇った。ジェイドメタル社製はTCK、センダー社製はTKSというコードネームだが、基本コンセプトに大きな違いはない。

EC関連企業製 戦闘車両他

アフリカ市場における経済的優位を目論んだECが、紛争に賭ける意欲には並々ならぬものがあった。そのためか共同体内の兵器開発企業も多数参加している。WAWを専門に開発していたシュネッケ社の他には、ここに挙げた3社が主力となり戦場に兵器を供出していたようである。

record-4 weapon

WAW以外に登用された武器や兵器

アフリカ紛争は主力兵器が古参の戦闘車両からWAWへ移る、いわば過渡期であった。
つまりこの時期開発されたWAW以外の兵器は、旧時代の集大成といえる存在なのである。
各企業の優れた開発技術が結晶した、武器や兵器について紹介しよう。

MHG-03 CORNAILLE

ノーターを採用し、ヘリコプターの弱点であったテイルローターを排除した戦闘攻撃ヘリ。優れた機動力と運動性を最大の武器にし、対地攻撃に威力を発揮する。武装は機銃及び追尾機能を搭載した誘導ミサイル。

フランス アエロクローネ社

ECフランスの航空機関連メーカーで、アフリカ紛争には戦闘攻撃ヘリを供出。この兵器は21世紀前半までは一般兵士や、対空攻撃能力の低い戦車の天敵と恐れられていた。しかし機動力に富み、強力な陸戦兵器でありながら同時にある程度の対空能力を持つWAWの出現によって、その利用価値を失っていく。結局紛争の終盤には、ほとんどその姿は見られなくなってしまった。

TKS-04 PAUK

キャタピラ以上の走破性を求め、開発された移動砲台。移動速度は戦車に劣るものの、地形の踏破能力が高く山岳地域での拠点防衛などでも用いられた。主武装は機体上部のキャノン砲、下部には機銃を装備する。

イギリス センダー社

ECイギリスの航空機関連メーカー。大型車両の開発を得意としており、その技術力はWAWとの出会いにより大きく開花した。紛争初期にはWAWの脚部に関する技術ノウハウを得て開発された、多脚戦車PAUKシリーズを戦場に送り出す。その成果は大型特殊WAWのTKS、さらには新型WAWシケイダの脚部パーツへと応用される。以後のWAP開発でも、センダーは中心企業となっていった。

TKS-04M PAUK RAKETA

PAUKシリーズのひとつで、キャノン砲の代わりにミサイルポッドを装備。対空能力がやや高くなった機種。このシリーズは厚い装甲と高い火力に定評があり、各国で主力兵器に採用されるほどの人気商品となった。

TKS-04S PAUK TYPE-S

オリジナルに対空機銃及び火器管制システムを取り付け、対空能力を高めたカスタムPAUK。従来の対空戦車に比べて機動力、耐久力に優れており、防衛兵器としては最適であったが、生産台数は少なめだった。

ALM-2000 LUCANE

前世紀から大して変化していない、旧世代戦車。車体下部あるいは空からの攻撃に弱いという欠点は変わらないが、機動力の高さと厚い装甲、強力なキャノン砲による攻撃力には無視できないものがあった。

フランス トロー社

ECフランスの戦闘車両用シャーシ製造メーカー。センダーとは違い大型車両開発にはあまり執着せず、あらゆる種類の戦闘車両を作り続けた。特に同社製の戦車は、かつて陸戦最強をうたわれた時代の能力を保持しており、新参者であるWAWの活躍を阻んだと言われている。しかしWAWが強力になるにつれ、戦闘車両の需要は減少。トロー社もその開発ラインをWAP方面へと移行していく。

SH-14 CHRYSALIDE

かつては対人用兵器として脅威の的であった装甲車も、WAWの出現以後は活躍の場を失ってしまう。現在は戦闘というより、兵員の輸送用車両として使われることがほとんど。武装もライフル砲だけと貧弱である。

SHM-14 CHRYSALIDE FUSSE

CHRYSALIDEの強化版。しかしライフル砲が対戦車ロケットランチャーになっただけで、性能にはほとんど差異はない。紛争序盤以後は前線から姿を消し、補給ライン警備など後方支援用車両として使われた。

OCU関連企業製 戦闘車両他

EC同様OCUもアフリカでの覇権を狙い戦線に兵器を供給していた。しかしOCUの参加企業はジェイドメタル社だけとやや消極的である。この裏には協力体制を取るSAUS側企業との兼ね合いがあったようだが、試験用兵器や支援火器の納入などには、ヤギサワ重工やバベール社なども名を連ねていた。

AHJ-00 BULL FISH

支援攻撃専用戦闘ヘリ。WAWの開発技術が導入されており、コクピットは完全密閉されている。ヘリの割りには防御力が高いが、外の映像は外部カメラのみに頼るため乗組員からの評判は悪かった。

オーストラリア ジェイドメタル社

OCUオーストラリアの兵器開発メーカー。USNのディアブルアビオニクス社と協力、開発した戦闘用WAWが主力商品だが、他にも様々な種類の兵器を戦場へ供出している。しかもそれぞれの兵器に使われた技術を別の兵器に運用するなど、型にはまらない開発姿勢とその製品に対する評判は高い。WAP開発においてはシュネッケ社と企業提携を結び、新たな市場のトレンドリーダーになっていく。

GHB-100G WEDGIE WAND

大型の移動砲台。基底部には4基のホバーシステムを装備し、機動力が高められている。砲塔旋回機動砲による長距離対地砲撃は強力無比で、主に後方に配置され最前線部隊への支援目的として用いられた。

FZ-116 INSEK

局地支援攻撃機として紛争に投入。主に前線部隊の支援用、もしくは拠点破壊用の爆撃機として利用された。戦闘車両メーカーと見られがちなジェイドメタル社だが、航空関連商品でもこのような名機を残している。

KH-3W BALLENA

沿岸部からの上陸作戦のため、戦闘車両を運搬する揚陸運搬艇。以前は戦車などの輸送が主な任務だったが、アフリカ紛争当時はWAWの運搬にも使われている。ホバークラフトなので水際まで運搬が可能。

KH-2 DELFIN

強襲支援攻撃艇。BALLENAと同じコンセプトの機体で、カーゴ部の代わりに連装砲撃砲を搭載している。通常は海上から沿岸部への支援を行ったが、海岸に乗り上げることで内陸部の目標に対しても攻撃できた。

アフリカ製戦闘車両他

紛争当事地域であるアフリカは共同体化から日が浅く、経済や技術開発面の水準は他の地域に比べ高いものではなかった。そこでECやOCUは資金や技術を投資し、現地における作業用プラントを確保しようとしたらしい。アフリカ製の兵器はこのような思惑の末に開発されていったのである。

SAUS ジェイメック社

ジェイメック社はSAUS所属として共同体の傘下にありながら、OCUからの技術支援を受ける外国資本企業であったようである。しかしその発展度は低く、紛争初期にSAUSが自力でCAへ支援しなかったのはこのためだったらしい。実際ジェイメック社製品は、輸送関連の車両しか紛争には登用されなかった。しかしその信頼性は高く、前線でも高い評価を受けていたと言われる。

YH-82 GEKVLERK

WAWの運搬用に作られた大型輸送ヘリコプターで、3機までのWAWを運搬可能。アフリカーンス語で「気の狂った(GEK)翼(VLERK)」と名付けられているが、実際のところ安定度は良好であった。

C-10D DRIEBUS

物資搬送用大型トレーラー。しかもこの機種は特にWAW運搬用として調整されており、後方のコンテナ部に3機のWAWを格納できる。名前はアフリカーンス語で「3つの(DRIE)箱(BUS)」の意。

拠点防衛施設

開発企業が不明であるこれらの兵器は、紛争初期にニアンゴ山岳要塞の防御施設としてその存在が確認されている。高空からの爆撃などに対しては無力であるものの、戦闘車両や一般兵士には脅威の存在であった。事実WAWが投入されるまでは、要塞首尾の要として一級の働きをしている。

トーチカ

小型のロケットランチャーを搭載した、半円形トーチカ。旧時代の装備であるから防御能力はさほどでもないが、守備隊とともに効果的な配置をされた場合、あながち無視できない存在になったようである。

レーダー

ニアンゴ要塞に設置されたレーダーの目的は敵航空兵力の探知にあったようだが、トーチカの自動迎撃機構の一部としても使われていた。しかし低出力だったらしく、地域面積に比べてその設置数は多かった。

WEP-GGUN6
PRICK

gun ガン・ライフル

口径の大きな銃器で、単発の攻撃力は大きいが速射力は乏しい。その分命中精度を重視しているため、信頼性の高い武器といえる。中射程クラスのものが主流であり、起伏の激しい戦場で特に活躍した。なかには小型のレールガンと呼べる構造のものまであったという。

Fire Power	26
Fire Amount	4
Reload Time	2sec
Range	0-2
Hit Rate	80

	DORK 25mm handgun		**FAG** 50mm handgun
	RAMROD 30mm handgun		**PECKER** 55mm assault riful
	BUSHBEATER 33mm handgun		**GADGET** 60mm assault riful
	PUTZ 38mm handgun		**DEAD STICK** 70mm assault riful
	DANG 43mm handgun		**J.T.** 75mm assault riful
	PRICK 48mm handgun		**81式電磁砲** 85mm assault riful

MAIN ARMS

メインアームとは通常WAWの右腕部に装備される、携帯火器の総称である。
局地戦程度ならば無制限に使用可能で、さらにほとんどのメインアームには強力な貫通性能があった。
火力は全般に低めだが、使い勝手の良さからWAWの操縦者には広く受け入れられていた武器である。

arm-weapon アームウェポン

WAWの腕部は構造上、反動の大きな強力火器の装備には適さなかった。しかしWAP開発により機体のパーツ化が可能になると、火器を内蔵し反動に耐えられる設計にした腕部が作られる。これがアームウェポンと呼ばれる火器であり、紛争終盤に登用された新型WAWに搭載された。

	BEEHIVE #820 shot cannon
	FIRECRACKER 4tube "FIRE BEE" missiles
	WOODPECKER 50mm heavy valcan gun

AW-MISAAM01
FIRECRACKER

Fire Power	50
Fire Amount	4
Reload Time	2sec
Range	0-3
Hit Rate	60

machine-gun

マシンガン・バルカン

いわゆる機関銃。弾丸の威力は低いものの連射数が多く、単位時間辺りの攻撃力はガンタイプを上回る。しかし命中率はやや低めで、目標に対する効果に大きな差は出なかった。有効射程は総じて短く使いどころが難しい武器だが、強襲任務などでは重用されている。

WEP-GMG3
BANGER

Fire Power	10
Fire Amount	14
Reload Time	2sec
Range	0-1
Hit Rate	74

DINGUS
20mm machinegun

WHANG
25mm machinegun

BANGER
30mm machinegun

ROOSTER
35mm machinegun

CANE
30mm valcan gun

PRONG
30mm valcan gun

DINK
35mm twin barrel machinegun

GLANS
40mm heavy machinegun

FLAPPER
38mm heavy machinegun

KNOT
40mm twin barrel machinegun

JOCK
50mm twin valcan gun

JOINT
45mm twin valcan gun

tck

TCK専用メインアーム

TCKの砲塔部にはWAWの上半身が流用されており、その部分に搭載する火器もメインアームと呼ばれる。これは名称こそ同じだがWAWのバックウェポンと同等の威力を持つ火器で、攻撃力が高かった。弾薬量も豊富で無制限に使用できる、TCKの活躍を支えた武装である。

TAW-VAL1
CLAZY PECK

Fire Power	30
Fire Amount	24
Reload Time	—
Range	0-1
Hit Rate	75

BULL HONE
100mm cannon

BUGLE
two staff missiles

CLAZY PECK
45mm valcan gun

cannon キャノン

長い砲身を持つ大口径のキャノン砲。威力の高い砲弾を直線弾道で発射し、目標を攻撃可能。有効射程距離は長く、弾速はバックウェポンの中で最速を誇る。このため開けた戦場での戦闘や、強力な戦車に対し用いられた。対WAW用武器としても優秀であったという。

WEP-GCANON2
BONER

Fire Power.	120
Fire Amount	1
Reload Time	4sec
Range.	2-4
Hit Rate.	75
Ammo	4

BLUE VEINER
85mm cannon

BONER
25mm handgun

HUNG
80mm twin cannon

PHALLUS
75mm triple cannon

BACK WEAPON

便利だが攻撃力の低いメインアームを補助するため、大火力の支援火器が用意された。
これがバックウェポンで、機体左肩部に装備される。それぞれ特徴的な性質を持ち、
用途に合わせ換装することで、WAWの応用範囲は大きく広がった。携帯弾薬数の少なさが唯一の欠点である。

rocket ロケット

小型ロケット弾を複数同時発射できるロケットランチャー。破壊力は大きいが命中精度は低い。いわば質より量で押すタイプの火器である。そのためか信頼性はさほど高くなかったが、弾速も早く中距離程度の目標には効果があった。

PROD
4tube 2.35' rocket

LENGTH
9tube 2.35' rocket

POLE
8tube 2.75' rocket

DING-DONG
10tube 3.25' rocket

STALLION
18tube 2.75' rocket

Fire Power.	110
Fire Amount	4
Reload Time	3sec
Range.	1-3
Hit Rate.	55
Ammo	16

WEP-ROCKET3
POLE

missile ミサイル

威力の高い大型ミサイルを発射できる。誘導機能を搭載しているため命中率が高く、遠距離の目標に対し有効な武器である。しかし赤外線追尾式のため固定目標には効果が薄く、また携帯弾数が少なく長期戦向きではなかった。

STAFF
staff missile

MANHOOD
two manhood missiles

DONKEY-RIGGED
three d-rigged missiles

RAIL
two rail missiles

SCHLONG
two schlong missiles

WEP-GMISSILE2
MANHOOD

Fire Power	140
Fire Amount	1
Reload Time	5sec
Range	1-4
Hit Rate	55
Ammo	4

granede グレネード

ナパーム榴弾の発射機で、弾道は放物線を描くため障害物を越えて目標を攻撃可能。さらに着弾後は榴弾が炸裂、着弾地点の周囲にも無差別に被害を与えた。味方に当たりかねない乱戦時を除けば、比較的手軽に使われた火器である。

WHOPPER
30mm granade

WICK
30mm twin granade

RAMMER
40mm twin granade

LOG
45mm machine granade

ENOB
28mm triple granade

Fire Power	50
Fire Amount	2
Reload Time	3sec
Range	0-2
Hit Rate	58
Ammo	10

WEP-GRANADE2
WICK

tck TCK専用バックウェポン

TCKのバックウェポンは非常に強力で、その威力は大型戦車の武器に匹敵した。しかもメインアームと組み合わせることで、あらゆる戦況に対応できるという柔軟性も生まれたのである。通常は機体後方に据え付けられた。

BIG NOSE
240mm cannon

BEE HIVE
ten d-rigged missiles ×2

EGG SACK
12 staff missiles ×2

Fire Power	170
Fire Amount	5
Reload Time	—
Range	2-5
Hit Rate	78
Ammo	20

TWP-MISSILE1
EGG SACK

SHIELD

IT-9
SHEATH
AP 3400
Mobility .... -5

シールドは表面に装甲処理を施した耐火耐爆素材を加工したもので、WAWの防御手段として左腕部に装備された。大型で重量があるほどシールドの耐久力も大きくなるが、それは逆にWAWの利点である機動性の妨げになる。このジレンマが開発機関の頭を悩ますところであった。

FLAT
SHIELD "FLAT"

DIAPER P
SHIELD "DIAPER P"

DIAPER E
SHIELD "DIAPER E"

DIAPHRAGM I
SHIELD "DIAPHRAGM I"

DIAPHRAGM H
SHIELD "DIAPHRAGM H"

FALSIES
SHIELD "FALSIES"

ENVELOPE
SHIELD "ENVELOPE"

DIAPER X
SHIELD "DIAPER X"

SHEATH
SHIELD "SHEATH"

RAG
SHIELD "RAG"

BAGGIE
SHIELD "BAGGIE"

GOALIE
SHIELD "GOALIE"

BOLT-ON

任務に際して至急援助が必要な場合、多くの前線部隊は闇ルートから物資を調達した。
こうした物資の中には特殊なパーツもあり、正規の支給品にはない機能を備えていたという。
搭載するには機体にパーツを直付けするしかなく、ボルトオンという名前もそこから来ている。

ice (Infrared-Control-Equipment)
赤外線抑制装置

アフリカ紛争で使用されたミサイルは赤外線追尾式のものが主流であり、WAWにとっては脅威の存在であった。赤外線抑制装置はWAW背部にあるエンジンの排気部に取り付け、赤外線の流出を抑えるためのパーツである。

BLT-IC-01
ICE01

ICE01
Infrared-Control-Equipment 1

ICE02
Infrared-Control-Equipment 2

ICE03
Infrared-Control-Equipment 3

smoke discharger
スモークディスチャージャー

一定時間煙幕を張り敵の命中率を下げる効果があったが、使用者もその効果からは逃れられないという一長一短あるパーツ。ICEのように誘導ミサイルの能力を妨げることはできないものの、近接戦闘ではそれなりに役に立った。

BLT-SD-01
NINJA-03

NINJA-03
3 smoke discharger

NINJA-04
4 smoke discharger

NINJA-06
6 smoke discharger

auto gatling-gun オートガトリング

誘導ミサイルの接近を感知、自動策敵により撃ち落とす迎撃砲台。ICEのように赤外線誘導を阻害するのではなく破壊してしまうという、力技に近いパーツではある。しかしその効果は確かであり、前線で戦う多くの部隊に利用された。

	AMIS 12.7mm auto machine-gun
	AMIS2 12.7mm auto machine-gun (type2)
	Bird Eater 12.7mm auto gatling-gun
	Dragon Swat 12.7mm auto gatling-gun (type2)
	Dragon Swat2 12.7mm auto gatling-gun (type3)

BLT-AG2-02
Dragon Swat

fcs (Firing-Control-System)

火器管制システム

専用レーダーを搭載しており、独自の火器管制システムによって通常武装の命中精度を上げるパーツ。種類によってカバーできる範囲が決まっているため、用途や装備に合わせて購入する必要があった。

	FCS11 FCS (short)
	FCS12 FCS (middle)
	FCS21 FCS (short-middle)
	FCS22 FCS (middle-long)
	FCS23 FCS (all range)

BLT-FC2-01
FCS21

night scope ナイトスコープ

WAWのカメラアイに直結し周囲の認識能力を強化、夜間戦闘時における攻撃命中率を上げる補助パーツである。センサーは赤外線感知型と光増幅型を併用しており、使用中はカメラ映像が緑色になるが効果に影響はない。

	Owl Eye night scope

BLT-NS-01
Owl Eye

高機動ユニット high-mobile-pack

ジェットヘリの推進用エンジンに改造を施したブースターパーツ。機動力を向上させ移動や回避性能を上げることができる。しかし固定にバックウェポン用マウントを使用するため、攻撃能力が落ちるという弱点があった。

	HI-Pack01 high-mobile-pack1
	HI-Pack02 high-mobile-pack2
	HI-Pack03 high-mobile-pack3

BLT-HM-01
HI-Pack01

reserve-shell 予備弾倉

バックウェポン用の予備弾倉。すべての種類のバックウェポンに対応しており、容量分だけ装弾数を増やすことができる。安価な割に効果が確かなので、最前線で戦う部隊やミサイル装備の機体に率先して使用されていた。

	RShell1 Reserve-Shell 1
	RShell2 Reserve-Shell 2
	RShell3 Reserve-Shell 3
	RShell4 Reserve-Shell 4
	RShell5 Reserve-Shell 5

BLT-RS-03
RShell3

第1期

OCU&SAUS

CA

CA内部のクーデターに始まる紛争第1期に、OCUはSAUSを通して情報部直属の特殊攻撃部隊をCAへ投入。後にこの部隊は独立機動攻撃中隊と呼称される。これに対しECはZAINGOへシンセミア小隊を派遣。彼らを通して傭兵部隊のハミア班を戦略アドバイザーとして駐留させた。

ZAINGO

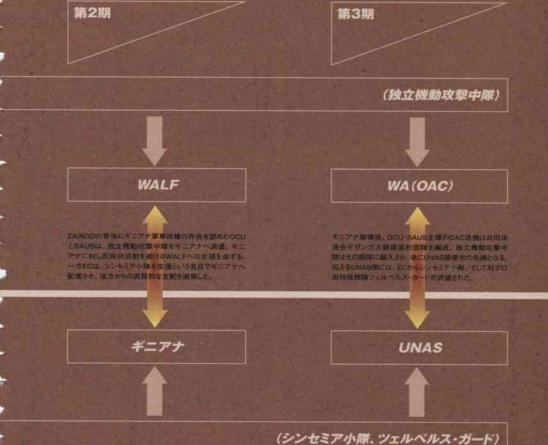
EC

record-5

who's who

紛争という芝居を演じた当事者たち

国家間戦争という一大喜劇。
その中では、たとえ一国の指導者といえど
大国の思惑に踊らされる人形にすぎない。
だが常に戦争や歴史の流れを変えてきたのも、
彼ら人の意志の力なのである。
ここでは関係組織とその内情を踏まえた上で、
当事者たちの真の姿にスポットを当てる。

第2期
第3期
(独立機動攻撃中隊)
WALF
WA(OAC)
ZAINGOの背後にギニアナ軍事政権の存在を認めたOCUとSAUSは、独立機動攻撃中隊をギニアナへ派遣。ギニアナに対し反政府活動を続けるWALFへの支援を命ずる。一方ECは、シンセミア小隊を支援という名目でギニアナへ配属させ、後方からの実質的な支配を画策した。
ギニアナ崩壊後、OCU・SAUS主導のOAC諸国は共同体連合ギゼンガ大統領直轄部隊を編成。独立機動攻撃中隊はその部隊に編入され、後にUNAS侵攻の先鋒となる。迎えるUNAS側には、ECからシンセミア小隊、そして対テロ用特殊部隊ツェルベルス・ガードが派遣された。
ギニアナ
UNAS
(シンセミア小隊、ツェルベルス・ガード)

独立機動攻撃中隊
IMAC (Independence Maneuver Attack Company)

OCU陸防軍編成による、SAUS情報部直属の特殊攻撃部隊。戦闘用WAWを使用した史上初の実戦部隊として、戦史にその名を残している。活動期間は1年足らずであったが、その優れた任務達成率は各方面で評価され、アフリカ紛争終結の影の立役者にもなった。なお部隊構成員の階級は、紛争当事のものである。

Ide Sangohr
イデ=サンゴール

独立機動攻撃中隊司令官。SAUS軍直属の士官で、紛争当時の階級は作戦司令情報部大佐。彼ら情報将校は軍事衛星を前線との連絡手段に用いていた。1999年3月3日生まれ。

第1小隊

OCU陸防軍よりSAUS軍に編入された戦闘用WAW小隊。2034年4月の中部アフリカ支援作戦開始時より参戦、その後も常に中隊の要として活躍した。小隊長はマッコイ中尉。

R [Earl] McCoy
アール=マッコイ

OCU陸防軍の少尉であったが、WAWの操縦経験を買われ独立機動攻撃中隊々長の任に就く。これにより中尉に昇進、また第1小隊の隊長も兼任した。2010年10月20日生まれ。

Bruce Breakwood
ブルース=ブレイクウッド

イギリス系オーストラリア人。SAUS軍の中部アフリカ支援作戦参戦に伴い、マッコイ少尉と共にOCU陸防軍より派遣。階級は少尉である。2009年8月17日生まれ。

Dal Furphy
ダル=ファーフィー

ジェイドメタル社の技術者。メンテナンス要員として派遣されたが、実戦データを得るために自ら操縦者となる。有事時の階級は准尉であった。2012年3月15日生まれ。

第2小隊

紛争の激化に伴い、ヤホレンデ廃坑における作戦より第2次支援隊として参戦した。SAUS軍所属の戦闘用WAW部隊。やや泥縄的な補充ではあったが、投入の効果は大きかった。

Peter Liking
ピーター=リキン

アフリカ人。独立機動攻撃中隊第2小隊々長。SAUS軍直属の兵士としては、初の戦闘用WAWパイロットのひとりであった。SAUS軍での階級は少尉。2006年8月21日生まれ。

Manly Benissad
マンリー=ベニサド

アフリカ人でSAUS軍における階級は曹長。第2小隊の統率を守るペースメーカーとして、戦闘以外でも活躍。隊長からの信任も厚い人物であった。2009年1月5日生まれ。

Joe Onosai
ジョー=オノサイ

西サモア系アフリカ移民。彼の大言壮語は士気の高揚に一役買っていたが、しばしばトラブルを引き起こす原因ともなった。SAUS軍での階級は伍長。2009年1月1日生まれ。

第3小隊

第2小隊と同様、SAUS軍のパイロットのみで構成された戦闘用WAW小隊。拠点攻略の多局化に対応すべく、ニアンゴ山岳要塞攻略後に独立機動攻撃中隊に編入された。

Norman Reitz
ノーマン=ライツ

アフリカ人。第3小隊を束ねる小隊長としての責を負い、能力的にも妥当な人物だったが、やや統率力に欠ける点には指摘があった。SAUS軍での階級は少尉。2003年4月1日生まれ。

Buraham Magnusson
ブラハム=マグナッソン

北欧系アフリカ移民。若輩ゆえに同僚とのいさかいも多い人物であったが、作戦任務への支障はなかったようである。SAUS軍での階級は軍曹。2015年8月17日生まれ。

Max Busternack
マックス=バスターナック

ポーランド系アメリカ人アフリカ移民。中隊最年少のため戦闘用WAWに対する順応性には、特筆すべきものがあった。SAUS軍での階級は伍長。2016年2月29日生まれ。

後方支援隊

前線で戦う戦闘用WAW部隊のサポート目的で構成された支援小隊。主な任務は弾薬補給や機体搬送であるが、作戦内容によっては支援攻撃や拠点爆撃なども担当した。

Chameli Firishtar
チャミリ=フィリシター

インド系アフリカ人。階級はSAUS軍少尉。中部アフリカ支援作戦開始当初より後方支援部隊の小隊長として配属され、主に第1小隊の支援を担当した。2014年5月25日生まれ。

Otto Boguinard
オットー=ボギナール

アフリカ人。階級はSAUS軍曹長。第2小隊の支援を担当した。料理が得意で、作戦中のみならず待機中も隊員の心身面のサポート役として活躍した。2000年4月3日生まれ。

Viola Kiss
ヴィオラ=キシュ

第3小隊の後方支援を担当した。やや自閉症気味だが、支援要員としての適性に優れ、メカニックとしての腕は確かであった。SAUS軍での階級は伍長。2015年6月23日生まれ。

協力者たち

独立部隊であるIMACに対し、協力を表明していた人物を紹介する。彼らが果たして善意の協力者であったかどうかは不明だが、部隊の任務遂行に一役買っていたのは事実なようである。

Eugen Borchert
ユージン=ボルヒェルト

ファーフィー准尉拘留後、WALFの要請で独立機動攻撃中隊に一時参加。WA再発足後も103号機に搭乗し、メカニック兼パイロットとして中隊に協力した。2004年10月11日生まれ。

Dealer
ディーラー

戦場で入手した兵器類を持ち歩き、それを現地の部隊に売って生計を立てていた「闇商人」と呼ばれる人々のひとり。彼のような人間もまた、紛争終結の功労者なのであった。

ZAINGO

2034年3月、CA共同政権に対する北部州方面軍のクーデターが勃発。独立政府ZAINGOの樹立が宣言された。盟主は元CA陸軍大佐ザイアス=チャルマンギマで、北部山岳部を拠点に強力な機甲部隊を組織し、共同政権への武力攻撃を開始。しかしSAUSとOCUの介入により、わずか4ヵ月で壊滅に至った。

Zaius Chalumangima
ザイアス=チャルマンギマ

独立政府ZAINGOの盟主。元CA北部州方面軍陸軍大佐である彼は、アフリカ共同体の方針に不満をもち、CAに反旗を翻す。2034年7月、チャド湖東部のトゥアルバエ場にて死亡。

バミア団

ZAINGOに雇われた傭兵部隊。リーダーのバリー、その部下のミンゴス、アンドローの3人で構成されている。アフリカ紛争第1期、ニアンゴ山岳要塞の作戦において壊滅した。

WA

複数国家が主導権を争った西部アフリカ諸国は暫定政権のままWAとして統合、大統領にはルシアス・エンコモ氏が選出された。ギゼンガ陸将のクーデターにより一時ギニアナと呼称された時期もあったが、ギゼンガの失脚後はエンコモ氏が大統領に再選。以降はOACの主導国として統合に尽力していく。

WAの大統領。軍部のクーデターにより一時その任から失脚するものの、OCU、SAUSの協力を得て返り咲く。2035年1月UNASとの首脳会談にてアフリカ紛争を終結させた。

Lucius Encomo
ルシアス=エンコモ

Amos Ileo
エイモス=イレオ

元WAの陸軍少佐。クーデター時エンコモ大統領暗殺計画をいち早く察知し、救出に成功する。反政府組織「戦士の檻（後のWALF）」の小隊長としてギゼンガ討伐に一役買う。

Eugen Borchert
ユージン=ボルヒェルト

イレオの友人としてWALFに参加。その戦い振りから闘神シャンゴと民衆に称えられる。ファーフィー准尉の死後は、試作TCKのテストを兼ねて独立機動攻撃中隊に参加する。

GUINEANA

ギニア湾岸諸国統合体。2033年末、ギゼンガ陸将がクーデターで政権を奪取して以来、WAはこのように呼称された。当初理想的改革案を打ち上げるギゼンガに対し民衆は好意的だったが、やがて支配体制が強化され軍事政権へ移行すると支持も下落していく。結局、CAやSAUSの支援を得た反政府組織WALFの活躍によりギニアナ政権は崩壊した。

元WAの陸将であった彼は、クーデターを起こし政権を奪取。軍事政権ギニアナの大統領となる。だがWALFの攻勢による政権崩壊後は、UNASへ逃亡。その後の消息は不明である。

Alexandre Gizenga アレクサンドル=ギゼンガ

UNAS

共同国家計画発表の以前からECとの結びつきが強かった北部アフリカ諸国は、UNASとなった後もECの影響を強く受け続けた。紛争末期の領内戦闘において、EC製の新型兵器が多数確認された事実もこれを裏付けるものである。当時の統合議会議長、ジェバール氏の英断による紛争終結後はWAとともに統合活動に尽力した。

Muhammad Djebar
ムハンマド=ジェバール

UNAS統合議会議長。ECに協力した事で議長の地位を得たと言われているが、紛争終結の功労者として称えられるべき人物ではある。

シンセミア小隊

東欧、中東、北アフリカ方面などで名を馳せた傭兵チームで、メンバーは3名だがいずれも名前、経歴など正体は一切不明。多彩な武器を使った機動戦を最も得意としており、改造を施した戦闘用WAWと、その機体につけられた"交差十字"は兵士たちの恐怖の的となった。紛争時はEC所属の傭兵部隊として、数々の重要任務を請け負っていたと記録されている。

シンセミア小隊の隊長。「トップ」がコードネームであることと、ドイツ系の女性であること以外は不明。ECの要請により、他のふたりを従えてアフリカ紛争の裏を暗躍する。

Top
トップ

Leaf
リーフ

世界各地の戦場において、シンセミア小隊の最前衛を務めたといわれる傭兵。トップ、バッズとともにアフリカ紛争に参加するが、紛争後の消息は両名とともに不明である。

Buds
バッズ

シンセミア小隊の副長として、数々の戦争に参戦。また小隊のメカニックとしても腕を振るい、その技術力はシュネッケ社の戦闘用WAW開発にも反映されたほどであった。

ツェルベルスガード

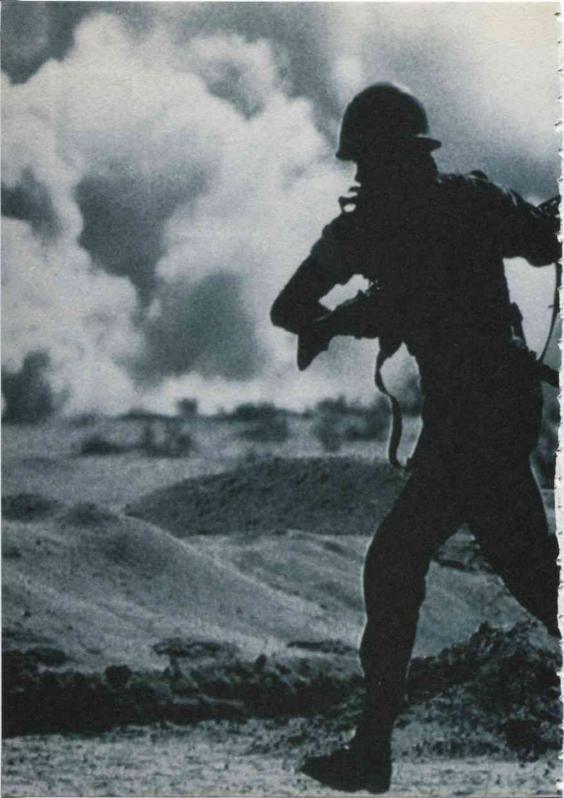
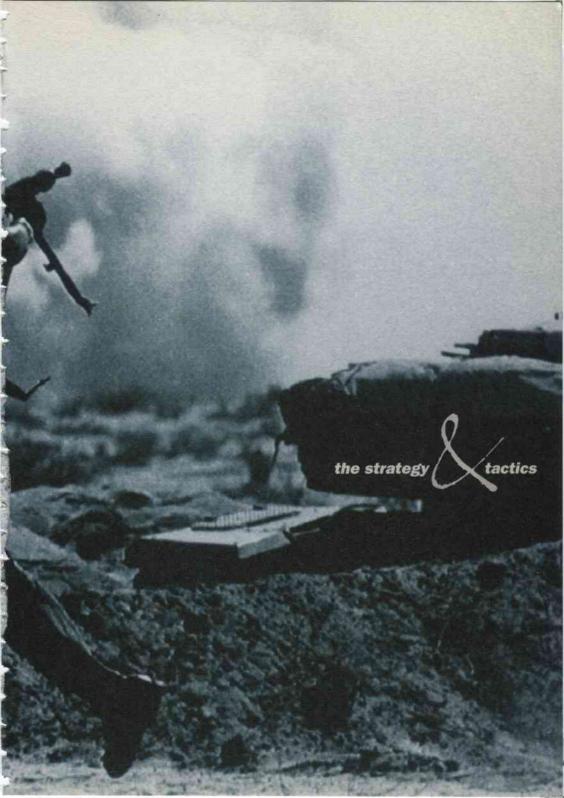
ECの対テロ作戦実行部隊。紛争で警備機能の弱まった共同体をテロリストから守る、という名目でアフリカに派遣された。しかし実際にはCAやWAといった紛争当事国の内情を調査、監視する目的でUNASに駐留していたようである。それと同時にUNASを通じてECの兵器を前線へ供給する役目も担っていた。

Gustav Serman
グスタフ=ゼルマン

リーダーであるニューマークのかつての上司で、部隊運営に関する実質的な権限を持つ人物。両足を失い紛争中すでに第一線を退いていたが、その権謀術数に衰えはなかった。

Spingarn
スピンガーン

Kilborne
キルボーン

the strategy & tactics

lecture 1 作戦進行手引き

最初に作戦進行の流れについて説明しよう。ここでは作戦開始から終了までを5つの場面に分け、各要点をチェックポイントとして挙げた。実際に作戦を進める際にの参考にしてほしい。以後に紹介する攻略法を容易に実践するためにも、進行手順はしっかり把握しておこう。

1 ミッション説明

最初にベースキャンプで作戦命令を受ける。ここでは紛争の状況、作戦目的、敵部隊、地形などが細部に渡って説明され、状況説明以外は後から確認もできる。どれも作戦の戦術立案には欠かせない情報ばかりなのでしっかり理解してもらいたい。

check point

敵部隊

登場する敵の種類は必ず確認し、装備を決める参考にすること。特に初登場の機体は能力が未知数なこともあり、慎重な対応が求められる。

地形の「色」

地形情報で見られる、戦場の映像を占める「色」に注目。同系統の色を迷彩に選べば、敵の攻撃に対する回避率を上げることができる。

2 機体整備

作戦に関する説明を受けたら、いよいよ機体整備に入る。実際のところ、作戦の成否はここでの整備次第で決まると言っても過言ではない。作戦説明やターゲット設定で状況を十分確認し、納得いくまで整備すること。戦闘の最中に後悔しても後の祭りだ。

check point

ボルトオンの購入

補助装備のボルトオンが買えるのは特定の作戦開始前だけ。有用なものを見つけたら、所持カウンタが許す限り購入しておきたい。

装備の換装

装備は敵部隊を構成する機体や戦場の地形、攻略法に合わせ交換する。特にバックウェポンは攻略の要となるので忘れずに換えること。

機体乗り換え

機動力や防御力に優れた新型機体は、作戦の成功率を高めてくれる。前作戦の支給品に新しい機体があった場合、必ず乗り換えておこう。

学習設定

設定でコンピュータのメモリ割り当てを変えると、機体の行動傾向も変わる。装備と同様、攻略法に合わせて学習設定も変更しよう。

迷彩の変更

機体に施す迷彩塗装には、敵の攻撃に対する回避率を上げる効果がある。地形情報の画像を参照して、背景に溶け込むような迷彩を選びたい。

3 ターゲット設定

観測データを元に作られた戦場モデルを使い、進軍ルートを設定する。配置されている敵部隊をどのような形で撃退していくか、この時点で決めておくことが肝心。こうした具体的な戦術立案がなされていれば、実戦でも臨機応変な対応が可能になる。

check point

進軍ルートの想定

序盤の進軍ルートを想定し、設定する。戦場モデルではわからない起伏や障害物が進軍を邪魔することもあるので、あくまで目安と考えよう。

支援攻撃設定

特定の作戦では味方の支援攻撃を受けられる。攻撃のタイミング次第では楽に強敵を撃破できる。進軍ルートを考慮に入れて設定するとよい。

4 バトルフィールド

いよいよ作戦開始だが、たとえ準備が完璧でも見ているだけで勝てるほど実戦は甘くない。交戦場所や移動中の部隊など、常に戦場全体に目を配ること。特に敵撃破後の味方小隊は、待機状態で放置されがち。ターゲット設定画面を定期的に開く癖をつけよう。

check point

「強敵」の動向

戦闘ヘリやWAWのような強敵は、予想外の速度とルートで侵攻してくる。レーダーを「全体」に設定するなどして、その動向には常に注意したい。

各小隊への指示

小隊の移動を指示するターゲット設定と、戦闘での細かな指示に使う小隊コマンドはどちらも重要。使いこなして無駄なく小隊を活躍させよう。

補給の判断

補給すると新しいシールドとバックウェポンの弾薬を補充できる。ただし補給の実行は作戦評価を下げるため、使いどころの判断が難しい。

5 作戦終了

無事目的を達成できれば作戦終了、次の作戦に移る。その前に報酬として装備品やカウンタが支給されるので、内容を確認しておくこと。作戦に失敗した場合は一部の例外を除き再挑戦できるが、あまりに回数を重ねると強制ゲームオーバーになるので注意。

check point

作戦評価

作戦後は被害や経過時間などにより5段階で評価が下され、その評価値はサンゴールのセリフで判別できる。詳しくはP50を参照のこと。

支給品

ボルトオン以外の装備や機体は評価に応じ支給される。初登場の支給品は次の作戦で試しに使い、その能力を確認しておくのもよいだろう。

next mission

lecture 2 WAW整備要綱

WAWは武装や迷彩塗装、コンピュータの設定などにより大きくその能力を変える。本書の各作戦の攻略法も、整備方法を少し間違えただけで実行不可能になるほどだ。ここに紹介する機体整備の要点を押さえ、優れたWAWを作り上げよう。

機体整備

1 迷彩色選択

戦場と同系色のカラーリングを機体に施すことで敵の誤認識を誘う。これが迷彩の効果だ。敵に策敵されにくくなる上、視認で目標に命中させる、ほとんどの武装の攻撃に対する回避率を上げることができる。ただし誘導ミサイルには効かないため、それらを装備した敵が出現する作戦では注意すること。使う迷彩は戦場の画像を参考に決めるといい。迷っているならば、右に挙げた迷彩パターンだけでもそれなりの効果は期待できる。

明所用
比較的明るい戦場では周囲の地形で選ぶ。山岳ならフラットアース、都市部ならライトグレイ、砂漠はライトサンドがおすすめだ。

暗所用
ナイトグレイは、暗い戦場ならどこであろうと安心して選択できる迷彩色。多少色味が違っていても、周囲の闇に溶け込んでくれる。

2 武器選択

武器はその性能により6種類に分類され、それぞれ得意とする局面が決まっている。武器の実力を引き出すには、戦場の地形や敵の種類に合ったものを選択することが大切だ。特徴及び用途に応じた武器の組み合わせ例を記しておくので、武器選びの参考にしてほしい。

MISSILE すべての武器の中で唯一赤外線追尾能力を持ち、命中率が高い。さらに攻撃力も高く射程も長いという。ほとんどの敵に有効な強力武器である。問題は弾数が非常に少ない点だ。バックウェポンの場合は予備弾倉が手離せない。

CANNON 追尾能力がないことを除けばミサイルとよく似た武器。長射程で攻撃力のある砲弾は、大型車輌やWAWを相手にする局面でとても頼りになる。逆に戦闘ヘリのような素早い敵には回避されやすく、弾を浪費しかねないのが難点。

GUN 攻撃回数は少ないが一発の攻撃力が高い。命中率も高いので、戦闘ヘリやWAWなど素早い敵に有効だ。すべてメインアームに属しており、弾数は無限でその弾道は地形を貫通する。また射程も総じて長く、使いやすい武器といえる。

GRANADE 射程が短く命中率も悪い。数値だけだと粗悪な武器にしか見えないが、放物線を描く弾道と着弾時の攻撃範囲が広いため意外に使える。障害物や地形の高低差を利用できる戦場、または敵が密集している局面で特に有効だ。

MACHINE GUN ガンと反対に弾の攻撃力は低いが、攻撃回数が多い。このため総合攻撃力はガンよりも高くなる傾向がある。メインアームの長所はすべて持っているものの、射程はやや短め。接近戦に弱い戦車や多脚戦車に対して有効な武器だ。

ROCKET 攻撃力はそれほど高くないが攻撃回数が多く、総合攻撃力は高い。しかし命中率の低さがそれを帳消しにしている。中距離程度しかカバーできない射程も、使いどころを難しくしている要因のひとつ。弾数は多いので、長期戦になる作戦では重宝する。

3 用途別装備設定例

対空仕様

メインアーム
WEP-GGUN6 PRICK
(ガン)

バックウェポン
WEP-GMISSILE2
MANHOOD
(ミサイル)

ボルトオン
BLT-RS-03 RShell3
(予備弾倉)

地形を無視して接近、攻撃してくる戦闘ヘリは厄介な敵である。こいつに対してはメインアームの「上撃ち」、もしくは追尾能力を持つミサイルでの攻撃が有効。序盤学習値が低く「上撃ち」のスキルを修得していないうちは、ミサイルを必ず装備させておくように。少ない弾数は予備弾倉で補う。

電撃戦仕様

メインアーム
WEP-GMG8 GLANS
(マシンガン)

バックウェポン
なし

ボルトオン
BLT-HM-02 HI-Pack02
(高機動ユニット)

戦線展開をできるだけ早く行いたい場合は、高機動ユニットで機動力を増強した小隊を作る。メインアームは、敵部隊の破壊が目的ならマシンガン、足止め目的なら射程の長いガンを装備。この仕様の欠点はバックウェポンが装備できないため、戦闘力が落ちてしまう点にある。

ゲリラ戦仕様

メインアーム
WEP-GGUN8 PECKER
(ガン)

バックウェポン
WEP-GRENADE3
ENOB
(グレネード)

ボルトオン
WEP-SD-02 NINJA-04
(スモークディスチャージャー)

起伏の激しい戦場での戦闘は、地形や障害物を活かした戦法が重要になってくる。そこで地形を盾にしつつ攻撃できるよう、バックウェポンはグレネードに。メインアームは射程の長いガンにすれば、障害物越しの攻撃が楽にできる。ボルトオンは目的に応じ、好きなものを装備させて構わない。

対WAW仕様

メインアーム
WEP-GGUN9 GADGET
(ガン)

バックウェポン
WEP-GMISSILE3
D-RIGGED
(ミサイル)

ボルトオン
BLT-IC-03 ICE03
(赤外線抑制装置)

中盤戦以降もっとも脅威となる敵がWAW。近づかれると非常に危険なので、射程の長い武器での遠距離戦に持ち込む。転倒したWAWにも当たるミサイルを装備させておくと心強い。敵WAWの中には小型のミサイルを連射してくる強敵が混じっていることもあり、赤外線抑制装置は必需品。

学習設定

1 学習設定の効果

コンピュータのメモリ割り当てを調節し、WAWの行動傾向を調整するのが学習設定の目的だ。メモリ数に比例して各機能の処理速度が向上し、機動力が高いと回避率や移動効率、攻撃力だと攻撃優先度やバックウェポンの使用頻度、防御力だと防御優先度や防御効率が上がる。さらに機動力と防御力がともに高いと回避率が上昇するなど、相乗効果も見逃せない。またメモリ割り当ての大きさにより、行動の優先順位も変化する。同じ局面でも設定の内容でWAWの行動は変わるので、学習設定は武装と同様目的に合わせて決めていく必要があるだろう。

例:マシンガン系武器で攻撃された場合

機動力設定が高い

回避行動を優先してとるようになる。攻撃は受けにくいが、こちらから攻撃することもないので、事態の好転は望めない。

攻撃力設定が高い

第一優先行動が攻撃になるため、先手をとれれば有利。だが一度攻撃されると、好戦的な傾向が裏目に出て被弾し続けることになる。

防御力設定が高い

シールドを使った守りに徹する。マシンガン系武器にはこのまま固められる恐れがあるが、それ以外ならば弾幕の隙間に反撃も可能だ。

2 学習設定と学習値

WAWの戦術コンピュータは経験を蓄積し、新たな戦法をスキルというアクションとして修得する。この経験＝学習値は戦場に出ている時間とともに増加していき、学習設定で割り当てたメモリ数に比例して各能力に振り分けられる。つまり攻撃力に関連したスキルを早めに修得させたければ、序盤から攻撃力のメモリ数を高く設定しておけばよいのだ。しかし学習設定は上で述べたようにWAWの行動傾向も変化させてしまうので、あまりにも極端な設定は薦められない。それでもスキルがWAWの戦闘力を飛躍的に高めてくれることを考慮すると、序盤から成長を意識した設定を心がけることは重要だと言える。また、右図に学習値の増加によるスキル修得と、それによるWAWの能力傾向の変化を示した。これを見れば学習値も学習設定と同様、増加することでWAWの行動を特徴付けることが理解できるだろう。戦う相手や戦場の地形、装備している武器などに合わせてこれらを設定していくことが、強敵にも負けない部隊作りの要なのである。

修得スキル一覧

スキルの修得と学習値の関係を下表に示す。見ての通りスキルには、単独機能の学習値増加で修得できるものと、ふたつの機能の複合で修得できるものがある。複合の場合は、双方の学習値がともに一定値を越えていなければならない。修得スキルの発動確率は状況だけでなくメモリ数でも変化するので、学習設定の際には注意が必要だ。

機動力

「横っ飛び」を修得すると、敵の攻撃に対する回避能力が飛躍的に高まる。それまでは機動力の学習設定を多めにしておこう。

学習値	スキル	学習値	スキル
1000	ダッシュ1	4000	横っ飛び(速度:横移動の2倍)
2000	前進2(速度:前進の30%増)	5000	前ジャンプ2(速度:前ジャンプの50%増)
3000	ダッシュ2(速度:ダッシュ1の30%増)	6000	後ジャンプ2(速度:後ジャンプの50%増)

攻撃力

戦闘ヘリ対策のため、全機体にできるだけ早く「上撃ち」を修得させること。こうしておけば起伏の激しい戦場での戦いも有利に。

学習値	スキル	学習値	スキル
1000	右撃ち	4000	バックウェポン上撃ち
1500	左撃ち	5000	総攻撃
2000	上撃ち	6000	上総攻撃
3000	下撃ち		

防御力

正面以外からの攻撃も防御できて便利だが、そのような状況を作らない進軍の方が大切。重視する必要はない。

学習値	スキル	学習値	スキル
1000	しゃがみガード	4000	上ガード
2000	左ガード	5000	下ガード
3000	右ガード	6000	しゃがみ上ガード

機動力&攻撃力

機動アクションと同時に攻撃できるので、敵の撃破速度が上がり結果的には作戦評価も上昇する。なおローラーダッシュ関係のスキルは、ランドローラー装備のGREYHOUNDタイプに搭乗しなければ使用しない。

学習値	スキル	学習値	スキル
1000	前進撃ち	5000	ダッシュ左右撃ち
1500	ダッシュ撃ち	6000	後退左右撃ち
2000	後退撃ち	7000	前・後ジャンプ左右攻撃
3000	前・後ジャンプ前攻撃	8000	前・後ジャンプ左右下攻撃
3500	前・後ジャンプ下攻撃	9000	ローラーダッシュ撃ち
4000	前進左右撃ち	10000	ローラーダッシュ左右撃ち

攻撃力&防御力

非常に使える「ガード撃ち」は、必要学習値がとても多いのが難点。中盤を越えたら、攻撃と防御の学習設定を優先しよう。

学習値	スキル	学習値	スキル
5000	しゃがみ撃ち	8000	ガード撃ち
6000	しゃがみ左右撃ち	9000	ガード左右撃ち
7000	しゃがみ上撃ち	10000	ガード上下撃ち

防御力&機動力

回避と同時に防御が可能になり、生還確率が上がる。マッコイだけにでも修得させたいスキルだ。

学習値	スキル	学習値	スキル
4000	前ジャンプ前ガード	6000	前ジャンプ左右ガード
5000	後ジャンプ前ガード	7000	後ジャンプ左右ガード

lecture **3**

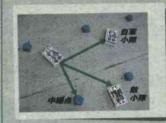
戦術解説

***入念な整備の成果を実戦で発揮させるには、優れた戦術が必要になる。
行軍や戦闘時のポイント、特定の状況における戦法など
戦場のあらゆる場面で役に立つ、基本戦術を紹介しよう。***

行 軍

1 移動目標の特徴

ターゲット設定画面で移動目標にできるポイントは、中継点、敵小隊、自軍小隊の3つ。固定目標である中継点は地形に沿って配置されていることが多く、全体の移動ルートを考える時や戦場でのルート修正に使える。これに対し敵小隊は動くので、直接設定すると移動ルートが不規則に変化しがちだ。しかし目標に設定していない敵小隊へ攻撃する際、使用する武器はメインアームだけになりバックウェポンは使わなくなってしまう。よって基本的に移動ルートは中継点のみを用いて設定し、敵小隊への目標設定は実戦で対応していくようにするといいだろう。自軍小隊は同じ方向へ移動する際目標にすれば設定の手間は省けるが、小隊が接近しすぎると機体同士が移動を邪魔し合うこともある。あえて設定する必要はない。

移動目標3種

普段は中継点を利用、他には状況に応じて設定する。中継点には、通過することで敵小隊が行動を開始する機能を持つものもある。

2 「ハマリ」を防ぐ効率的なルート設定を

小隊は移動中、常に目標に対し最短コースを取る傾向があり、途中に障害物など移動不可能な地形があると行軍が滞ってしまう。これが「ハマリ」の状態で、迅速な戦線展開の大敵だ。ハマリを防ぐには余裕を持ったルート設定が一番だが、障害物の多い戦場だとそうもいかない。ルート変更をこまめにしたり小隊内の足並みを揃えるといった配慮が必要。移動途中の方向転換も有効なテクニックとして覚えておきたい。

方向転換の活用例

例えば左図のような状況で、敵小隊を直接目標に設定すると障害物に引っかかってしまう。また、道なりに進もうとしても、交差点には中継点がないため曲がれない。こんな時はまず進みたい方向の延長線上にある移動目標に設定し、交差点まで移動。そこで移動目標を敵小隊に設定し直せばよい。このような細かい方向転換はあらゆる場所で必要になる。

戦闘

1 小隊コマンドを活用する

行動設定
小隊コマンドの中でも行動設定はもっとも頻繁に使うコマンド。「攻撃重視」だと攻撃行動を優先し、「防御重視」だと防御や回避行動を優先する。強敵との戦闘では、この切り替えのタイミングが勝敗を分ける。

設定の効果は変更した瞬間から作用する。例えば攻撃重視中にキャノンを撃たれたら、すぐ防御重視にすれば高確率で防御可能だ。ただしこちらが攻撃態勢に入っていたり、敵の弾が速すぎる場合はこの限りではない。

攻撃設定
強敵との戦闘では一秒でも早く敵の頭数を減らすことが大切。よってこの設定は集中攻撃固定で構わない。拡散攻撃が有効なのはせいぜい一般兵程度。彼らに気を配るくらいなら行動設定の変更に神経を集中しよう。

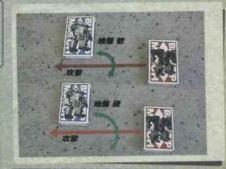
補給
シールドとバックウェポンの弾薬を補給できるが、補給ポイントへ行くだけで時間がかかり、確実に作戦評価が下がる。最初から補給を当てにするのではなく、補給がいらないセッティングを目指すべきだ。

小隊情報
確認できる情報の中で、必ず押さえておきたいのがバックウェポンの残り弾数。弾が切れた状態で接近戦に強い敵に相対するのは非常に危険だ。この情報でしっかり確認してから、戦法を決定しよう。

戦略的撤退
作戦のやり直しになるが獲得した学習値は増えたまま残る。これを利用して学習値を稼ぐと楽にスキル修得ができる。ただしひとつの作戦で4回、トータル20回撤退すると強制ゲームオーバーになるので注意。

2 有利な地勢を戦闘ポイントに選ぶ

戦場を形成する地勢は、起伏や障害物だけでなく天候や地面の状態までも戦局に大きく影響する。それは当然敵にもなるが、利用次第では強力な味方にもなり得るものだ。戦闘ポイントを決める際は注意すること。

砂塵吹き荒れる砂漠での戦闘。通常よりも視界が悪く、双方とも視認による命中率が大きく修正される。このような悪天候の状況下では赤外線追尾式のミサイルが有効。逆境を味方につけてこそ勝機は見えてくる。

硬い地面ではWAWの優れた機動力が十分発揮されるが、砂地のように軟らかな場所ではその能力は激減する。こうした場所には自分たちから踏み込んで行かず、逆に敵をおびき寄せて戦うようにしたい。

シチュエーション別戦法

***ここでは敵や地形など、様々な状況に応じた基本的な戦法を紹介する。
強敵を撃破し、より確実な作戦遂行を目指すため、存分に活用してほしい。***

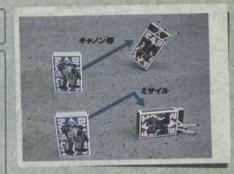
1 特定の敵に有効な戦法

対 WAW

ミサイル、キャノン主体で遠距離戦を挑む

序盤戦の敵WAWは戦車にも劣る兵器だが、中盤以降は実にあなどれない相手になる。うかつに近づくと複数のWAWからマシンガンを集中連射され、機体を破壊されてしまう。このためWAWに対しては、遠距離戦を挑むのが最善の戦法といえる。射程の長いミサイルやキャノンで、近づかれる前に倒してしまうのが一番安全。またこれらの武器はWAWを高確率で転倒させることができ、さらにミサイルなら転倒中のWAWにも当たってくれる。対WAW戦の必需品としてぜひ装備させたい。

接近戦は連携攻撃で

ミサイルやキャノンは弾数が少ないため、メインアームを用いた戦法も必要になる。理想は射程の長いガンによる全員攻撃だが、終盤でもなければ数が揃わないだろう。そこで多少の犠牲を承知の上でマシンガン装備の小隊を作る。この小隊を突撃させて敵の動きを止め、そこを他の小隊が攻撃すればよい。小隊同士の連携が勝利の決め手だ。

対 TKS

機体で足止めし接近戦に持ち込む

遠距離戦では無敵の強さを誇るTKSも、密着するほど接近すると攻撃できなくなる。しかし巨体に似合わぬ機動力の高さのため逃がしやすい。開けた場所では追うだけでなく、包囲するように各小隊を移動させることが大切だ。障害物に追い込むまで防御重視で移動し、足止めしてから攻撃する。戦場の端に追い込むのもよいだろう。

対 戦闘ヘリ

序盤はミサイル、中盤以降はメインアームで

空から攻撃してくる唯一の敵、戦闘ヘリ。「上撃ち」のスキルを修得していない、序盤の戦闘では強敵となる。この場合の対処法で、もっとも有効なのは追尾能力を持つミサイルによる攻撃だ。ヘリが出現する作戦では忘れずに装備させておこう。ミサイルが命中しさえすれば、耐久力は低いのでほぼ確実に落とせる。中盤以降、全機体が「上撃ち」のスキルを修得してしまえば、一転してただの雑魚と化す。バックウェポンを温存するためにも、攻撃目標に設定せずメインアームのみで対応しよう。

対 戦車

長射程武器で迅速にしとめる

戦車は耐久力が高く、攻撃力の高い戦車砲を持つ強敵である。戦う際は、俯角が取れないことを利用して低所から攻撃するのが一番。しかし同じ高さで戦わなければならないなら長射程武器の使用をおすすめする。この場合は戦車砲の発射に合わせた、素早い行動設定の切り替えが必要だ。使う武器はキャノンが最適。ミサイルは追尾能力を邪魔されるためか当たりにくい。キャノンの弾が尽きた場合は防御重視にして接近する。密着すれば攻撃されないが近づくまでの被害は覚悟しよう。

対 多脚戦車

メインアームのみで攻撃すれば楽勝

多脚戦車は長射程武器を入手していない、最初の作戦から登場するためかなり手強い。だが実は非常に楽な攻略法がある。待機状態にある大多数の敵はこちらが接近、または攻撃することで活動を開始する。しかし多脚戦車はバックウェポンによる攻撃を受けるまでは反応しないのだ。そこで行動設定を「防御重視」にして接近し、メインアームの射程に入ったら「攻撃重視」に変更。これだけでまったく反撃を受けず勝つことができる。もし流れ弾などで反応させてしまっても、密着することを優先しよう。

2 地形を利用した戦法

高低差を利用

可能な限り低所からの攻撃を

地形の起伏により敵と味方の位置関係に高低差ができることがあるが、この場合敵味方に限らず低所から攻撃した方が有利。例えば戦車や装甲車などの車輌は、武器の発射に俯角が取れない。つまり下方向へ攻撃できないのだ。これに対しWAWはスキル次第ですべての武器による上方攻撃が可能。なかでもメインアームとグレネードによる攻撃は、ほぼ確実にダメージを与えられる。もちろんこの特性は敵のWAWも同じだ。しかしWAWが高所に位置取るとグレネードとミサイル以外のバックウェポンは当たらなくなり、位置次第では敵の車輌にまで攻撃されてしまう。起伏の激しい戦場では、できるだけ低所を進む進行ルートを取るとよいだろう。

低所から高所へ

高所から低所へ

障害物を利用

貫通するメインアームを有効に使え

敵との間に障害物がある場合、戦況は対する敵の種類によって変わってくる。その理由は武器の性能にあるのだ。メインアームであるガンやマシンガンの攻撃は障害物を貫通するが、バックウェポンに属するキャノン、ミサイル、ロケットの攻撃は貫通できない。例えば敵がキャノンを使う戦車だとメインアームの攻撃だけで楽に勝てる(図1)ので、障害物の利用は有効な戦法と言えよう。しかし敵がWAWの場合、当然メインアームで反撃してくる可能性がある(図2)。障害物を越えられるグレネードを装備していなければ、広い場所での遠距離戦に持ち込んだ方が安全だ。

図1

図2

lecture **4**

補助技術

***最後に知っておくと役に立つテクニックを紹介。
特にショートカットコマンドは、攻略の成否すら左右する重要なテクニックである。
すべての知識を携え、激戦の中に勝利をつかみ取ろう。***

1 ショートカットコマンド

行動設定は小隊名にカーソルを合わせSELECTを押すことで変更可能。いちいちメニューを開く必要がないから便利だ。またカーソルを「設定」に合わせ、SELECTを押すと全小隊の設定を一度に変えられる。他にはSELECT、START、L、R全部の同時押しでリセットが可能。

敵WAWのような強敵との戦闘では、設定変更の遅れが命取りになりかねない。SELECTを使ったショートカットで、小隊の被害をくい止めよう。

2 シミュレーションモード

ターゲット設定画面でSTARTを押すとシミュレーションモードに入る。設定した目標に沿って移動する小隊の行軍を、10倍速でシミュレートしてくれるのだ。このとき敵の小隊も移動するが、その動きはあくまで予測。支援攻撃の設定に利用する程度にしておく方が無難だ。

支援攻撃が無差別のもので、誤った設定をすると自軍にも被害が出かねない場合、あらかじめこのモードで行軍速度を確かめておくといい。

3 マウスオペレーション

左クリック
メニューの決定。何もない場所で左クリックすると、バトルフィールドとターゲット設定画面の場合はマウス専用メニューが開く。

左ドラッグ
使用しない。

マウス移動
マウスを動かした方向にカーソルが移動。主にメニューの選択や、カメラの移動に使用する。

右クリック
メニューをキャンセルする。

右ドラッグ
メニューが開いていない場合にドラッグするとカメラのパン（視点移動）ができる。パンの方向はマウス移動で操作する。

左右ドラッグ
メニューが開いていない場合にドラッグするとカメラのズームができる。マウスを奥に移動させるとズームイン、手前でズームアウトする。

このゲームはマウスにも対応しており、操作方法は上記の通り。マウスはコントローラに比べてターゲット設定時のカーソル移動や、カメラワークが素早くできる。しかしコントローラにはボタンを一度押すだけでメニューが呼び出せたり、ショートカットコマンドが使えるという利点がある。そこで1P側にコントローラ、2P側にマウスをセットしてみよう。入力装置の同時操作が可能になり、慣れると単独で使うより早く対応できるようになる。

独立機動攻撃中隊進軍チャート

ここではゲーム全体の進軍チャートを紹介する。このゲームは最初のミッション「KISANGANI」を6分未満でクリアするか、6分以上でクリアするかで大きくルートが分岐する。必然的に前者の場合と後者の場合で攻略方法が変わるため、本書ではチャートも右の「各チャプターのつながり」のように「CHAPTER 1」から始まるものと、「CHAPTER X」から始まるもののふたつに分けている。「CHAPTER 1」から始まるルートはストーリー重視になっており、すべての謎を解明したい人はこのチャートの通りに進もう。「CHAPTER X」はストーリー性は薄いものの、難易度が高い。ゲームの限界に挑戦したい人はこのチャートに従っていこう。

各チャプターのつながり

CHAPTER 1

作戦遂行時間6分以上で「KISANGANI」をクリアした場合、こちらのチャートになる。攻略法は「MAP01」を参照。このルートでは「MAP03」クリア時に分岐が発生する。

CHAPTER 2

「MAP10」をクリアした場合、このチャートに突入する。ここでは「MAP15」クリア時に分岐が発生する。

CHAPTER 3

「MAP19」をクリアするとこのチャートに突入。「MAP20」クリア時に分岐が発生し、この時点で最後の展開が変化する（分岐条件の詳細については117ページを参照）。また、「MAP24」でも分岐が発生する。

EPILOGUE 1,?

CHAPTER X

作戦遂行時間6分未満で「KISANGANI」をクリアした場合、こちらのチャートになる。攻略法は「MAP01'」を参照。また、「MAP01'」クリア時に、敵の指揮官のアンドローを倒すか、倒さないかを先に決めておき、倒す場合は「MAP03''」の攻略を、倒さない場合は「MAP03'」の攻略をそれぞれ読むこと。

EPILOGUE 2,3

CHAPTER 1

6分以上でクリアした場合

- MAP01 KISANGANI (P56)
- MAP02 BUMBA (P58)
- MAP03 GEMENA (P60)

8分以上でクリア

- MAP04 YAHORENDE (P62)

8分未満でクリア（MAP05へ）

- MAP05 CLOSED MINE (P64)
- MAP06 BAMINGUI (P66)
- MAP07 FORT ZAIUS (P68)
- MAP08 TIGUIRI (P70)
- MAP09 EL ARBA (P72)
- MAP10 TOURBA PLANT (P74)

CHAPTER 2へ

CHAPTER 2

- MAP11 SANGANA BEACH (P78)
- MAP12 SANGANA ROAD (P80)
- MAP13 ESCRAVOS (P82)
- MAP14 EAST LEKKI (P84)
- MAP15 NEWPORT Rd (P86)

敵撤退

- MAP16 LEKKI NEWPORT (P88)

敵全滅（MAP17へ）

- MAP17 LAGOS Is. (P90)
- MAP18 4th BRIDGE (P92)
- MAP19 YABA (P94)

CHAPTER 3へ

CHAPTER 3

MAP20 Mt.ATAKOR (P98)

作戦評価の平均値が3.0未満

- MAP21 Mt.TAHAT (P100)
- MAP22 AZOUA (P102)
- MAP23 TITAF (P106)
- MAP24 OASIS ADHIM (P108)
- MAP25 KSABI ATTACK (P110)
- MAP26 KSABI DEFEND (P112)
- MAP27 TARGIT (P114)
- ? (P119)

作戦評価の平均値が3.0以上

- MAP22' AZOUA2 (P104)
- MAP24 OASIS ADHIM (P108)
- 作戦失敗
  - MAP25 KSABI ATTACK (P110)
  - MAP26 KSABI DEFEND (P112)
- 作戦成功
- MAP27' TARGIT2 (P116)
- EPILOGUE 1 (P118)

CHAPTER X

6分未満でクリアした場合

MAP01' KISANGANI2 (P122)

アンドローを倒さない場合

- MAP03' GEMENA2 (P124)
- MAP04' YAHORENDE2 (P128)
- MAP05' CLOSED MINE2 (P130)
- MAP06' BAMINGUI2 (P132)
- MAP10' TOURBA PLANT2 (P134)
- MAP11' SANGANA BEACH2 (P136)
- MAP13' ESCRAVOS2 (P138)
- MAP14' EAST LEKKI2 (P140)
- MAP17' LAGOS Is.2 (P142)
- MAP18' 4th BRIDGE2 (P144)
- MAP19' YABA2 (P146)
- EPILOGUE 3 (P149)

アンドローを倒す場合

- MAP03'' GEMENA2 (P126)
- MAP04' YAHORENDE2 (P128)
- MAP05' CLOSED MINE2 (P130)
- MAP10' TOURBA PLANT2 (P134)
- EPILOGUE 2 (P148)

マップ攻略ページの見方

ここでは、マップごとの攻略ページの見方を解説する。
1個のマップにつき2ページを使って攻略・紹介している。
ゲームをこれから始めるプレイヤーは、どの部分に
どのような情報が配置されているか、理解した上で
56ページから始まるマップ攻略部分に進んでほしい。

A ミッションデータ

この部分ではマップ番号、作戦概要、作戦名・地名、攻略難易度、支援・補給の有無、WAWカラーリングの全6項目を掲載している。まずはここを見て作戦の情報を確認しよう。

1 マップ番号

そのマップの番号。50～51ページの進軍チャートのマップ番号に対応している。また、150ページから始まる「兵器・ユニットデータファイル」の支給・登場・購入可能マップの番号にも対応している。

2 作戦概要

そのマップで行われる作戦の目的、および攻略のポイント。具体的な攻略に入る前に、ここで戦況の概要を確認するとよいだろう。

3 作戦名・地名

上は作戦名で、そのマップで行われる作戦の名称。下は地名で、その作戦がどこで行われているかを示している。

4 攻略難易度

その作戦の難易度。A～Eの5段階で表記している。Aが最も難しく、Eが最も簡単。

5 支援・補給の有無

その作戦で支援攻撃、または補給ができるかどうか。支援攻撃は「ターゲット設定画面」で設定できる。補給は攻略マップ内にある、各小隊専用の補給ポイントで行える。

6 WAWカラーリング

全16色のWAWカラーの内、そのマップに最適と思われるものを2つ紹介している。

B 攻略マップ

ここではマップを真上から見た視点で表現し、敵の配置、中継点の位置、補給ポイント、本書独自の進軍ルートをマップ上に配置している。攻略はこの進軍ルートをもとに行っているので、これを見ながら「tactics」の項を読もう。各マップ上のマークに関しては下記を参照のこと。

なお、このゲームは、敵小隊を全滅させるタイミングによって、その後の攻略のしかたが変わることがある。その場合、本書ではそこから先の進軍ルートを紹介していない。よって、それ以降のルートは各「tactics」の項を参考にして、プレイヤーが独自の判断で臨機応変に行ってほしい。

等高線

高い

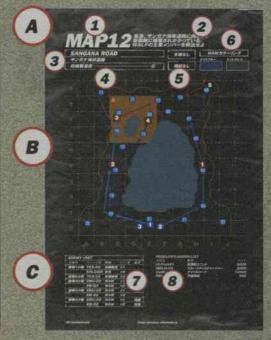
低い

点線：下を通れる地形

進軍ルート

- マッコイ隊進軍ルート
- リキン隊進軍ルート
- ライツ隊進軍ルート
- 敵小隊予想進軍ルート

マーク

- A ポイント攻略マーク
- 侵入不可
- 道路
- 建物
- 1 補給ポイント
- 壊れる地形
- 1 マッコイ小隊
- 2 リキン小隊
- 3 ライツ小隊
- 5 敵軍小隊
- 20 中継点（数字は中継点の番号）
- レーダー・トーチカ
- 5 敵増援小隊

C 攻略データ

そのマップに登場するユニットのデータ、およびバッタール商会の在庫リストは、ここに載せている。事前にこれらのデータを見て、計画的なプレイを心がけよう。

7 ユニットデータ

そのマップに登場するユニットのデータ。各項目については以下の通り。
小隊名→各ユニットが属する小隊名称。マップ上の敵マークの数字と対応している。
ユニット名→その小隊に属するユニット名称。
種別→ユニットの種類。
ユニット数→小隊内に配備されているユニットの数。
備考→そのユニットについての補足事項。「増援」は、そのユニットが増援として登場するということ。「ヤギサワ」はMAP25にのみ出てくる項目で、味方NPC。

8 バッタール商会在庫リスト

戦闘前に購入できる、死の商人「バッタール商会」のボルトオンの在庫リスト。各項目については以下の通り。
兵装名→そこで売られている兵装の名称。
種別→そこで売られている兵装の種類。
コスト→その兵装を購入するために必要なカウンタ（各作戦終了後にもらえる作戦報酬）。

set up

今後の戦闘のために
ボルトオンを購入せよ

tactics

部隊を左右に展開
迅速にクリアせよ

the mission after

対WAW兵器の
「DANG」を入手せよ

NEXT MISSION

D

E

F

D セットアップ

各作戦に最適の兵装を紹介。実際に機体整備をしながら見るとよいだろう。

9 セットアップ

その作戦に適した兵装の種類や学習設定を紹介している。各小隊ごとに特色を持たせる必要がある時は、その細かいセットアップのしかたも説明。

10 オススメ兵装

その作戦を遂行する上で、ぜひとも装備しておきたい兵装を4つ紹介している。

E ミッション攻略

攻略マップ上の進軍ルートをもとにした戦術指南。作戦実行前に目を通しておこう。

11 全体攻略

作戦全体を通しての攻略。主に作戦の目的や敵の行動パターンなどについて紹介している。また、状況によって変化する進軍のさせかたについてもここでフォロー。

12 ポイント攻略

作戦上の重要ポイントを最大ふたつピックアップ。各項目のアルファベットは、攻略マップ内のポイント攻略マークのアルファベットと対応している。ここでは、敵小隊の攻撃手段やその対処法、さらに最速パターンや安全パターンの紹介など、細かい部分を徹底的に攻略している。

F ミッションアフター

作戦後の展開や、獲得できる支給品を紹介。シナリオ分岐についても触れているので、先にここを読んで方針を前決めておいてもいいだろう。

13 ミッションアフター

作戦終了後に支給される兵装やその後の展開を説明。評価はどれぐらいがよいのか、シナリオはどう分岐するのかなどについても触れている。事前に読んで方針を決めてもよいし、作戦後に読んで評価の良し悪しを判断するのもよい。

14 支給品リスト

作戦後に獲得できる可能性のある支給品の種類と、その獲得条件（評価）を表記。シナリオ分岐によって支給品の種類が変わる場合は、そのつど「ルートA」「ルートB」というように獲得条件を分けている。なお、「評価」は作戦結果の時のサンゴールのセリフによって5段階に分けられる。セリフと評価の対応は表Aを参照してほしい。

15 次のミッション

次の作戦名や地名、それを紹介しているページなどを紹介。シナリオ分岐がある場合、条件別に分けて明記してある。

表A：サンゴールのセリフと作戦評価の対応表

セリフ	作戦評価
「動揺、するな！　貴様等の"ゆりかご"には―」	5
「これ位で、いい気になるな！　貴様等程度の―」	4
「前回のミッションでは、かろうじて勝利を―」	3
「その無様な姿はなんだ!?　俺は敵を喜ばせるために―」	1
「無駄飯食いを養っている余裕はない!!　もう一度―」	1
「……後があると思うな」	1
「貴様等は、遊びに来ているのか？　今回のような―」	0

battlefields
chapter 1

MAP01

都市キサンガニに侵攻する敵部隊を
このアルウィミ戦地で排除し
戦線後方への侵入路を確保せよ

KISANGANI
アルウィミ戦地
攻略難易度 ……………………………E

支援なし
補給なし

WAWカラーリング
オリーブグリーン　ナイトグレイ

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	備考
敵第1小隊	SHM-14	装甲車	×1	
	SOLDIER	歩兵	×4	
敵第2小隊	SHM-14	装甲車	×1	
	SOLDIER	歩兵	×4	
敵第3小隊	SHM-14	装甲車	×1	
	SOLDIER	歩兵	×4	
敵第4小隊	TKS-04	多脚戦車	×1	増援

set up

強力な兵器はすべてマッコイ機に装備

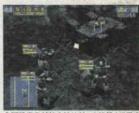
最初のマップなので兵装の種類が少なく、選択の余地はない。「DINGUS」「WHOPPER」など、その時点での強力な兵器を、小隊の先頭に立つマッコイ機に装備させるとよいだろう。WAWカラーは森林地帯にマッチする「オリーブグリーン」がおすすめ。学習設定は、段差のある場所で役立つ「上方撃ち」を早めに覚えさせるため、「攻撃力」を高めにすること。

tactics

基本的な操作と戦略をマスターせよ

作戦遂行時間6分を境に次のミッションが変化する。6分未満クリアを目指す場合は122〜123ページのMAP01'を、6分以上クリアはこのページの攻略を参考にしてほしい。

森林に囲まれたこのマップは、中央付近に進入不可ゾーンが存在する。WAWは、目標を敵小隊に直接設定しても密林地帯を迂回して進軍してくれない。そのため、中継点を経由して密林地帯を避けながら進軍しなければならない。具体的にはまず、中継点03から敵第3小隊へと移動させ、これを攻撃する。次に、進軍ルートを引き返して中継点01→07へと移動し、ここで敵第2小隊を攻撃。撃破後は、中継点04→08を経由して敵第1小隊の攻撃に向かわせよう。敵の3小隊は、装甲車と歩兵で構成されており、正面から戦いを挑んでもまず負けることはない。自軍の行動設定を「攻撃重視」にして、策敵と同時に攻撃しよう。

敵第1小隊を倒した後は、中継点12付近に増援として登場する敵第4小隊へ向わせる。この小隊の多脚戦車は、射程の長い強力なキャノン系の武器を装備しているため、遠距離戦は禁物。敵の射程距離内に入ったら、行動設定を「防御重視」に切り替え、十分接近してから、メインアームで攻撃させよう。

多脚戦車の対処方法はゲーム終盤まで重宝するので、ぜひ覚えておこう。

the mission after

クリア条件によって変化する支給品を確認

右に表記されている支給品は作戦遂行時間6分以上の場合のもので、6分未満の場合は123ページの支給品リストを見てほしい。また、ここでは作戦評価5の支給品も掲載しているが、作戦遂行時間が6分以上かかると評価5は得られないため、この支給品を獲得することは事実上不可能だ。「tactics」でも述べた分岐については「NEXT MISSON」に記しておくので、それを参考に。

支給品

名称	作戦評価
DINGUS	3, 4, 5
WHOPPER	4, 5
RAMROD	5

NEXT MISSION

次のミッション

⇒作戦遂行時間が6分未満の場合

CHAPTER X
(120ページ〜)を参照

⇒作戦遂行時間が6分以上の場合

MAP02 (58ページ)
BUMBA
イティンビリ戦地

MAP02 前作戦同様に敵侵攻部隊をブンバ東・イティンビリ戦線にて撃破し都市キサンガニへの侵入路を確保せよ

BUMBA

イティンビリ戦地

攻略難易度 ……………………………………D

支援なし

補給なし

WAWカラーリング

オリーブグリーン　ナイトグレイ

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	備考
敵第1小隊	SOLDIER	歩兵	×8	
敵第2小隊	SHM-14	装甲車	×1	
	SOLDIER	歩兵	×4	
敵第3小隊	SHM-14	装甲車	×1	
	SOLDIER	歩兵	×4	
敵第4小隊	TKS-04	多脚戦車	×2	
	SHM-14	装甲車	×1	

set up

出撃前の各設定は すべて前ミッションと一緒

敵小隊の構成は前回のミッションとまったく同じなので、兵装も前ミッションから変更する必要はない。あるいは、攻撃力の高さを買って先ほど支給された「DINGUS」を装備するのもよいだろう。学習設定も前回同様「攻撃力」を高めにして、攻撃スキルの早期修得に努めること。WAWのカラーも前回選択した「オリーブグリーン」から変える必要はない。

tactics

上ルートと下ルート どちらを選ぶべきか？

中継点15→14と進軍していく上ルートでは、地雷で無駄なダメージを受ける上、効率よく敵を倒せないので大幅なタイムロスになる。ところが、中継点18→12を経由して進軍する下ルートでは、敵第1、第2小隊がともにこちらの進路に向かって移動してくるので、時間が節約され、作戦評価で5を得られるのは確実。よって下ルートで進軍し、第2、第1の順に敵小隊を倒していこう。

敵小隊の構成ユニットは装甲車と歩兵だけなので、敵が策敵範囲内に入り次第、攻撃を仕掛けてもかまわない。敵を撃破したら、ポイントAへ向かおう。

point A 敵小隊を順序よく倒して高評価を獲得しよう

このポイントでは、中継点05付近で敵第3、第4小隊を同時に相手にすることになるが、戦力的にはこちらが圧倒的に有利なため、勝つだけならば行動設定を「攻撃重視」にして突撃してもよいだろう。だが、高い評価を得たいのであればそうはいかない。なぜなら、最初に遭遇する敵第3小隊から倒してしまうと、敵第4小隊は後退してしまい、無駄に時間を浪費してしまうからだ。そうならないように、ここは「防御重視」で敵第4小隊に接近し、この小隊から撃破していく。それでも後退してしまうときは、グレネード系バックウェポンを使って、この小隊を足止めすること。敵第4小隊を倒した後は、敵第3小隊に目標を定めてこれを撃破する。

多脚戦車の後退速度は意外と早いので、先に倒すようにしよう。

the mission after

ここの支給品は 量よりも質

ミッションをクリアして支給されるのは、メインアームの「WHANG」、バックウェポンの「WHOPPER」「PROD」の3種類。一見、作戦評価4を取って2種類のバックウェポンの支給を受けた方が得に思えるが、実は「WHANG」をもらった方がよい。なぜなら、ゲーム序盤は多脚戦車との戦いがメインになるため、評価4で支給されるバックウェポンは使う機会がほとんどないからだ。

支給品

名称	作戦評価
WHANG	5
WHOPPER	3,4
PROD	4

NEXT MISSION

次のミッション

⇒作戦成功の場合

MAP03(60ページ)
GEMENA
ゲメナ

MAP03

コンゴ盆地侵攻作戦を一気に崩壊させるため ゲメナ付近の森林に駐屯する 敵主力部隊・ジャングルキャットを撃破せよ

GEMENA
ゲメナ

攻略難易度 ……………………C

支援なし

補給なし

WAWカラーリング

オリーブグリーン　ライトグレイ

ENEMY UNIT				
小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	備考
敵第1小隊	SHM-14	装甲車	×1	
	SOLDIER	歩兵	×4	
敵第2小隊	SHM-14	装甲車	×1	
	SOLDIER	歩兵	×4	
敵第3小隊	SHM-14	装甲車	×3	
敵第4小隊	TKS-04M	多脚戦車	×1	
	SHM-14	装甲車	×2	
敵第5小隊	TKS-04	多脚戦車	×3	
敵第6小隊	SHM-14	装甲車	×1	

set up

多脚戦車対策の兵装でミッションに突入せよ

敵は4機の多脚戦車を投入してくるが、自軍にはバックウェポンを装備させない方がよい。なぜなら多脚戦車はバックウェポンに反応して攻撃してくるからだ。その代わり、メインアームにはガン、マシンガンに関係なく、攻撃力の高い武器を装備させる。学習設定とWAWカラーは、前回の設定(学習設定は「攻撃力」高め、WAWカラーは「オリーブグリーン」)から変更する必要はない。

tactics

敵の集中放火を避け、マップ外周を移動せよ

このミッションのマップは、中央が盆地状になっているため「上撃ち」「下撃ち」をマスターしていない場合、坂や段差付近での戦闘は避けよう。進軍は、敵の集中放火をさけるためマップを外周するコースをとった方がよいだろう。具体的には中継点07→19→18→17→ポイントAと進み、その途中で敵第3、第6小隊を倒していく。進軍中、中継点07→10と進み敵第1小隊を撃破すると、作戦遂行時間がより短縮できる。また、この敵小隊と交戦したあとに、自軍に接近してくる敵第2小隊も倒しておくと、さらに時間の短縮になる。接近してこない場合、これを無視してポイントAに向かおう。

point A 多脚戦車対策を守って安全に作戦を遂行せよ

まず敵第4小隊を倒し、次に敵第5小隊の攻撃に向かうのが理想的な進軍コースだが、もし敵第6小隊が付近にいる場合は、先にこれを倒しておこう。多脚戦車3機を擁する敵第5小隊はこのマップ最強の部隊。しかし対処法さえ守れば、難なく倒すことは可能だ。十分に接近してからメインアームで1機ずつ集中攻撃を加えよう。バックウェポンで攻撃すると、他の2機が一斉にキャノン系の武器で反撃してくるので、注意。

序盤で敵第1、第2小隊を倒してない場合は、敵第5小隊を倒した後にそちらへ向かう。ここでの注意点は敵との位置関係。敵は自軍よりも低い位置にいることが多く、「下撃ち」を修得していない場合は、敵を攻撃することが非常に困難になるからだ。その場合は盆地に降りて、敵と同じ高さで戦うこと。

多脚戦車はメインアームで攻撃してもなぜか動き出さない。

the mission after

作戦遂行時間によって次のミッションが変化

このミッションもMAP01と同様に、作戦遂行時間によってシナリオが分岐する。具体的には、作戦遂行時間が8分以上かかるとMAP04へ、8分未満だとMAP05へと進む。そして、それに伴い支給品も変化してくる。このリストの「ルートA」とはMAP04に進んだときの支給品獲得条件で、「ルートB」はMAP05に進んだときの条件を示している。

支給品

名称	作戦評価 ルートA	ルートB
PROD	3,4,5	3,4,5
BLUE VEINER	3,4,5	3,4,5
RAMROD	3,4,5	
WHANG	4,5	3,4,5
DIAPER E		3,4,5
STAFF		3,4,5
BUSHBEATER		5

NEXT MISSION
次のミッション

⇒作戦遂行時間が8分以上の場合

MAP04(62ページ)
YAHORENDE
ヤホレンデ

⇒作戦遂行時間が8分未満の場合

MAP05(64ページ)
CLOSED MINE
ヤホレンデ

MAP04

ヤホレンデの敵中継拠点を制圧するため
南側斜面の守備隊を撃破し
拠点の中心に侵攻せよ

YAHORENDE	支援なし	WAWカラーリング	
ヤホレンデ		ライトブラウン	サンドブラウン
攻略難易度 ……………………C	補給なし		

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	備考
敵第1小隊	SHM-14	装甲車	×1	
	SOLDIER	歩兵	×4	
敵第2小隊	SHM-14	装甲車	×1	
	SOLDIER	歩兵	×4	
敵第3小隊	ALM2000	戦車	×3	
敵第4小隊	TKS-04	多脚戦車	×1	
	SHM-14	装甲車	×2	
敵第5小隊	TKS-04	多脚戦車	×3	
敵第6小隊	LW-16D	WAW	×1	

set up

序盤の王者に対して万全な装備で挑め

ここにはチャプター1の敵最強ユニットである戦車が登場する。よって、メインアームは一撃が強力、かつ連射回数が少なく、すぐに行動できる、ガン系にするとよい。バックウェポンは命中率が高く、射程の長いキャノン系がよいだろう。しかし、この時点ではキャノンの数が少ないため、これを全機体に装備できない場合もある。その場合は、射程の長いロケット系バックウェポンを装備させよう。

tactics

坂の登り方、岩場での戦闘をマスターせよ

ヤホレンデは段差の激しい岩場のミッションなので、進軍ルートや戦闘面で苦労することは確実。特に部隊のルート設定においては、横幅の狭い坂道が難所となるだろう。WAW小隊が横に広がって進軍するため、端にいる機体が途中で落ちてしまい、小隊自体が進軍できなくなるからだ。もし坂から落ちてしまった場合は、坂のふもとまで戻って登り直すしかない。ここは一発で決めて、少しでも時間を短縮させたい。

戦闘では、敵との位置関係(高低差)が問題になる。よってこのミッションに突入するまでに「上撃ち」「下撃ち」を覚えておきたいところだ。

point A ここの戦車小隊に接近戦はご法度

ここで問題なのは戦車3機で構成されている敵第3小隊だ。この小隊は多脚戦車と違って、索敵範囲内に入ると攻撃してくる。この時点では、自軍WAWの学習値が低く、回避、防御スキルをそれほど修得していないため、敵に接近するまでにかなりのダメージを受けてしまう。よって遠距離からの攻撃で対処するしかない。まず、行動設定を「防御重視」にして敵の攻撃を待ち、敵の攻撃が終わったら、「攻撃重視」に切り替えてバックウェポンで攻撃。その後、すぐに「防御重視」にして敵の攻撃を待つ。これを何度も繰り返して確実に敵小隊を倒していくこと。

point B 岩場の上にいる敵は基本戦術を守れ

ポイントB手前の敵第4小隊は岩場の最上段にいるため、一段下の足場から「上撃ち」を使って戦うことになる。修得していない場合は、登り切ってから攻撃すること。

多脚戦車のみで構成されている敵第5小隊は、接近してメインアームで攻撃する。バックウェポンで攻撃すると、手痛いダメージを受けるので注意しよう。

敵第6小隊との戦闘はこちらが一段上から攻撃する状況になるので、「下撃ち」を使って応戦する。まだ覚えていない場合は、敵と同じ足場、または敵より低い足場まで移動して戦うこと。

the mission after

強力なガン兵器は次のミッションまでお預け

作戦評価3、4とも支給品は同じ。評価5になるとガン系メインアームの「BUSHBEATER」が追加される。この武器はここまでお世話になってきた「DINGUS」よりもかなり強力なため、ぜひとも入手したいところ。だが、このミッションで評価5を得るのは至難の技。また、この武器は次のミッションで評価4以上を得ると支給されるので、ここはクリアするだけでもよしとしよう。

支給品

名称	作戦評価
PROD	3, 4, 5
BLUE VEINER	3, 4, 5
WHANG	3, 4, 5
DIAPER E	3, 4, 5
STAFF	3, 4, 5
BUSHBEATER	5

NEXT MISSION
次のミッション

⇒作戦成功の場合

MAP05(64ページ)
CLOSED MINE
ヤホレンデ

MAP05 新規加入したリキン隊とともに このエリアに存在する敵部隊をせん滅し 敵の中継地となる拠点を制圧せよ

CLOSED MINE

ヤホレンデ

攻略難易度 ……………………………………D

支援なし

補給なし

WAWカラーリング

ライトブラウン　サンドブラウン

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	備考
敵第1小隊	SHM-14	装甲車	×1	
	SOLDIER	歩兵	×4	
敵第2小隊	TKS-04M	多脚戦車	×1	
	SHM-14	装甲車	×2	
敵第3小隊	TKS-04M	多脚戦車	×3	
敵第4小隊	LW-16D	WAW	×2	
敵第5小隊	MHG-03	戦闘ヘリ	×1	
敵第6小隊	MHG-03	戦闘ヘリ	×1	

set up

戦闘ヘリとWAWに備えた兵器を装備しろ

戦闘ヘリが熾烈な攻撃をしてくるこのミッションでは、メインアームは一撃の強いガン系の「RAMROD」に、バックウェポンは追尾能力のあるミサイル系の「STAFF」にするとよい。WAWと戦う小隊には、命中率の高いキャノン系バックウェポン「BLUE VEINER」を装備させよう。また、今回から参入したリキン小隊は「攻撃力」主体の設定にして、早めに「上撃ち」「下撃ち」を覚えさせよう。

tactics

部隊をふた手に分け、迅速にクリアせよ

このミッションでは、安全にクリアするならば2小隊固まって進軍し、マッコイ小隊がリキン小隊をサポートする形をとるとよい。高い評価を望むのであれば、各小隊に別行動をとらせよう。その場合、総ユニット数が多い敵第1、第3小隊方面には能力の高いマッコイ小隊を、わりと手薄な敵第2小隊方面にはリキン小隊を向かわせるとよいだろう。

各小隊の進軍中に、敵第5、第6小隊の戦闘ヘリが自軍に向かって移動してくる。このヘリは多少うっとおしい動きをするが、ミサイル系バックウェポンで攻撃すると一撃で倒すことができる。もし装備していなければ、メインアームの「上撃ち」で地道にダメージを与えていくしかない。地上部隊で最初に交戦する敵第1小隊は、装甲車と歩兵だけなので問題なく勝てるだろう。敵第2、第3小隊は多脚戦車を擁しているため少々厄介。対多脚戦車戦は基本通り、接近してメインアームで倒すこと。敵第4小隊は中継点22→12→20を経由し(中継点06まで移動してくる場合もある)マッコイ小隊を攻撃してくる。この小隊は初期型のWAWだけで構成されているものの、ガン系メインアームを装備しているため、油断は禁物。もし、他の部隊との交戦中にこちらに向かってきた場合は、優先して倒すこと。無視していると全滅することもあるので注意しよう。

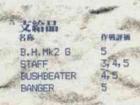
戦闘ヘリをミサイルで攻撃する場合、ターゲット設定画面で目標に定めなくてはならない。

the mission after

作戦評価5を獲得して強力な兵器を頂こう

ミッションを早めにクリアして、作戦評価5を得ると、「B.H.Mk2 G」が支給される。この機体は小隊長専用機で、これまで使っていた「B.H.G」の1.5倍以上の耐久力を備えている。また、「BANGER」は「WHANG」の能力を凌ぐ強力なマシンガン。これらの兵器はぜひ入手しておきたい。このミッションでは、できるだけ評価5を狙うこと。

支給品

名称	作戦評価
B.H.Mk2 G	5
STAFF	3,4,5
BUSHBEATER	4,5
BANGER	5

NEXT MISSION
次のミッション
⇒作戦成功の場合
MAP06(66ページ)
BAMINGUI
バミングイ

MAP06

ポンゴ山地にある敵の重要拠点の
ニアンゴ山岳要塞に侵攻するため
侵入路上の敵守備部隊をせん滅せよ

BAMINGUI
バミングイ

攻略難易度 ……………………………………D

支援なし

補給あり

WAWカラーリング

フラットアース　サンドイエロー

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	備考
敵第1小隊	SHM-14	装甲車	×1	
	SOLDIER	歩兵	×4	
敵第2小隊	SHM-14	装甲車	×1	
	SOLDIER	歩兵	×4	
敵第3小隊	LW-16D	WAW	×2	
敵第4小隊	LW-16D	WAW	×2	
敵第5小隊	TKS-04M	多脚戦車	×3	
敵第6小隊	TKS-04M	多脚戦車	×3	

set up

強力なメインアームとグレネードで山岳戦を制覇せよ

ここにはWAWが4機配備されているが、それほど強力ではないので、必ずしもメインアームの装備をガン系にする必要はない。攻撃力の高いものを積極的に装備させていけばよいだろう。また、地形の複雑なこのマップでは、直線的な弾道をとるバックウェポンが地形によって遮断されるおそれがある。「WHOPPER」など、弾が放物線状に飛んでいくグレネード系バックウェポンがおすすめ。

tactics

適切な進軍ルートで地雷、山岳地帯を突破

ここは起伏の激しい山岳ステージ。登れる場所、登れない場所が存在するので、左マップのように進軍ルートを設定しよう。また、ここでは補給(マッコイ小隊のみ)、支援攻撃が可能。補給はともかく、支援攻撃はうまく使っていきたい。作戦開始3～4分後に、敵第6小隊を攻撃するように設定するとよいだろう。

C-2、C-3、D-6、C-7、D-2、D-7、E-7、には地雷が敷設されている。踏んだときのダメージはわずかだが、度重なるとさすがにキツイ。この厄介な地雷を避けるために、マッコイ小隊は中継点20→18→12へ、リキン小隊は中継点22→16→13へと移動させる。進軍中、敵第1、第2小隊とそれぞれ戦闘になるが、問題なく撃破できる。敵第2小隊撃破後、マッコイ小隊は敵第3小隊と戦い、中継点01に移動する敵第4小隊へ向かわせる。リキン小隊は中継点13→09を経由して敵第5小隊と戦う。これらの敵第3、4、5小隊とは複雑な地形で戦うことになるので、グレネードをうまく使うこと。装備していない場合は、段差を利用してメインアームで戦おう。支援攻撃によって多大なダメージを受けた敵第6小隊は、先に到着するリキン小隊だけでも十分対処できるはずだ。もし、この時点でリキン小隊の耐久力が低いようであれば、マッコイ小隊に任せてもよい。

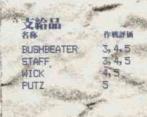
中継点12～01間は広いので、敵第4小隊を直線軌道のバックウェポンで攻撃してもよい。

the mission after

強力なガン兵器の獲得に励め

ここで支給される兵装は、メインアームの「BUSHBEATER」「PUTZ」、バックウェポンの「STAFF」「WICK」の最大4種類。どれも強力だが、中でも作戦評価5でしか獲得できない「PUTZ」は、チャプター2の中盤まで、十分使える武器。これはぜひ入手しておこう。評価5を得られなかった場合は、再度チャレンジするくらいの気持ちで。

支給品

名称	作戦評価
BUSHBEATER	3, 4, 5
STAFF	3, 4, 5
WICK	4, 5
PUTZ	5

NEXT MISSION
次のミッション

⇒作戦成功の場合

MAP07(68ページ)
FORT ZAIUS
ニアンゴ

MAP07

敵の本拠地ニアンゴ山岳要塞に侵入し
ここに配備されている要塞守備隊をせん滅
加えてヘリポートを破壊し敵の脱出路を断て

FORT ZAIUS

ニアンゴ

攻略難易度 ……………………………………B

支援なし

補給なし

WAWカラーリング

フラットアース　サンドイエロー

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数
敵第1小隊	SHM-14	装甲車	×1
	SOLDIER	歩兵	×4
敵第2小隊	TKS-04M	多脚戦車	×1
	SOLDIER	歩兵	×4
敵第3小隊	TKS-04M	多脚戦車	×1
	SOLDIER	歩兵	×4
敵第4小隊	TKS-04M	多脚戦車	×1
	ALM2000	戦車	×2

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数
敵第5小隊	LWU-16D	WAW	×1
	LW-16D	WAW	×2
—	トーチカ	固定砲台	×12
—	レーダー施設	軍事施設	×4

set up

各小隊の進軍先に適した装備を選択せよ

WAWを擁した敵小隊を攻撃に向かう小隊には、射程距離が長く、命中率の高い「BLUE VEINER」を装備させる。これがない場合は、弾数の多い「PROD」を代用品として装備させるとよい。メインアームも対WAW用のガン系にすること。中でも攻撃力の高い「PUTZ」がよいだろう。岩山を登って敵を倒しにいく小隊には、総合攻撃力の高いメインアームを装備させるだけでよい。

tactics

部隊をふた手に分けて進軍せよ

地形の複雑なこのマップでは「上撃ち」が必要不可欠。加入して間もないリキン小隊も、このミッションまでにはぜひとも覚えさせたい。

進軍ルートは平地にある激戦区のポイントAに向かう小隊と、山頂の敵部隊を強襲する小隊に分けて設定する。激戦区へは能力の高いマッコイ小隊を、山頂へはリキン小隊を向かわせるとよいだろう。マッコイ小隊は目的地に向かうまでに、C-3付近に設置してあるトーチカと中継点04に移動する敵第1小隊を撃破する。リキン小隊はマップの通りに移動してレーダー、トーチカを破壊、ポイントBまで移動させよう。

point A トーチカを撃破してから敵第4小隊をせん滅せよ

このポイントでは戦車も強敵だが、もっとも注意すべきはトーチカだ。これは耐久力は低いものの、攻撃力が高く、ここでの数が多いため、他の敵よりも優先して倒すこと。マッコイ小隊の行動設定を「防御重視」にして接近し、その後「攻撃重視」に切り替えてメインアームで攻撃する。トーチカを一掃したら、今度は敵第4小隊をメインアームで攻撃する。バックウェポンは敵第5小隊に備えて温存しておくこと。

ここを突破すると、中継点22付近で敵第5小隊と戦闘になるが、バックウェポンを使って遠距離から攻撃すれば、難なく勝てるだろう。

point B 山頂に着いてから攻撃せよ

最初に遭遇する敵第3小隊は、中継点15を通って頂上に登り切ってから攻撃すること。登り切っていないと、こちらからの攻撃が届かず、無駄に時間を費やしてしまいかねない。登り切ったら、強力なキャノン砲をもつ多脚戦車を優先して倒す。敵壊滅後は、中継点18→敵第2小隊へと進軍ルートを設定して敵第2小隊を強襲する。この小隊は敵第3小隊と同じユニットで構成せれているため、さほど手こずることはない。また、中継点17を経由して敵第2小隊を背後から強襲するのもよい。山頂部隊を一掃したらその場で待機し、マッコイ小隊の快進撃を見守ろう。

the mission after

序盤最上級の支給品がここに集結

ここでもらえる支給品はWAW、メインアーム、バックウェポン、シールドと種類が豊富で、質もチャプター1で入手できる最上クラスのものが揃っている。中でもWAWは、これまで使用していた機体よりも格段に性能がアップしているので、ぜひ入手しておこう。難易度の高いこのミッションで作戦評価5を得ることは難しいが、何度も挑戦してほしい。

支給品

名称	作戦評価
B.H.Mk2 G	5
B.H.Mk2	5
BANGER	3,4,5
WICK	3,4,5
LENGTH	3,4,5
DIAPHRAGM H	3,4,5
PUTZ	4,5
ROOSTER	5

NEXT MISSION

次のミッション

⇒作戦成功の場合

MAP08(70ページ)
TIGUIRI
ティグイリ

MAP08

**チャド湖東にいる敵参謀のザイアスを追撃する前に
シャリ川支流に展開する敵の要撃部隊を排除し
後続する友軍の安全を確保せよ**

TIGUIRI
ティグイリ

攻略難易度 ……………………………C

支援なし

補給あり

WAWカラーリング

ライトサンド　アースグレイ

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数
敵第1小隊	TKS-04M	多脚戦車	×1
	SOLDIER	歩兵	×4
敵第2小隊	TKS-04M	多脚戦車	×1
	SHM-14	装甲車	×2
敵第3小隊	TKS-04M	多脚戦車	×1
	SHM-14	装甲車	×2
敵第4小隊	LWG-16D	WAW	×1
	LWS-16D	WAW	×2

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数
敵第5小隊	LWG-16D	WAW	×1
	LWS-16D	WAW	×2

set up

ライツ小隊の学習設定を忘れずに

ここからライツ小隊が加入。先の2小隊と同じく、学習設定を「攻撃力」主体にし、できるだけ早く「上撃ち」「下撃ち」を覚えさせよう。兵装は、WAW戦に備えガン系メインアームの「PUTZ」を、キャノン系バックウェポンの「BONER」「BLUE VEINER」を装備させる。装備できなかった機体には「ROOSTER」や「LENGTH」など、できるだけ強力な武器を装備させよう。

tactics

移動するWAW小隊は臨機応変に対処せよ

D-3～H-5にかけて台地が広がり、それを挟むように涸れ果てた川が横断している。この台地を越えると見通しがよくなり、敵の全小隊を視認することができる。そのため、台地を越えてからの戦闘は敵味方、両者とも力押しになる。戦力的にはこちらが有利なので、十分対処できるだろう。ただし、各ユニットに対する基本的な戦術を守らなければ、マッコイ機が撃破されることもあるので注意が必要。

進軍ルートは作戦時間を短縮させるために、3小隊ともに、それぞれ別行動をとらせる。具体的には、マッコイ小隊を敵第3小隊へ、リキン小隊は台地を越えて敵第2小隊へ向かわせる。ライツ小隊は中継点04→05へと、川に沿って進軍し、敵第1小隊へ向かう。進軍中の敵小隊の動きは、敵第4小隊が中継点20→21または中継点16へ、敵第5小隊が中継点11へ、他の小隊はその場で待機、といった感じだ。

こちらの進軍に対して移動してくる敵第4、第5小隊は強力なメインアームを装備したWAWで構成されており、接近戦は危険だ。もっとも近くにいる小隊に遠距離からバックウェポンを使って攻撃させるとよいだろう。もし、他の敵小隊との交戦中にこちらの小隊が攻撃してきたら、先に倒すこと。また、挟撃を受けないように移動にも注意していこう。

多脚戦車のいる敵小隊は、バックウェポンで攻撃しないかぎり、多脚戦車のいる敵小隊から痛手を負うことはない。

the mission after

新型機入手のため評価5を目指せ

支給品のうち武器類は、作戦評価に関係なくすべて入手することができる。だが、WAWは評価5以上を取らないと2種類とも入手できない。この2種の機体は、前のミッションでも評価5を得ることで入手できたが、それだけでは全員にいき渡らない。何としてもここで入手して、多くの隊員に新型機を配給したいところ。

支給品

名称	作戦評価
B.H.Mk2 G	4, 5
B.H.Mk2	5
PUTZ	3, 4, 5
ROOSTER	3, 4, 5
DIAPHRAGM H	3, 4, 5

NEXT MISSION

次のミッション

⇒作戦成功の場合

MAP09(72ページ)
EL ARBA
エル　アルバ

MAP09 ブッシュが偏在するこのエリアにて侵入路を防衛する敵部隊をせん滅しザインゴの最終拠点・チャド東プラントに潜入せよ

EL ARBA
エル　アルバ

攻略難易度 ……………………………C

支援なし

補給あり

WAWカラーリング

ライトサンド　アースグレイ

ENEMY UNIT				
小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	備考
敵第1小隊	ALM2000	戦車	×3	
敵第2小隊	ALM2000	戦車	×3	
敵第3小隊	TKS-04M	多脚戦車	×1	
	SOLDIER	歩兵	×4	
敵第4小隊	LWG-16D	WAW	×1	
	LWS-16D	WAW	×2	
敵第5小隊	MHG-03	戦闘ヘリ	×1	
敵第6小隊	MHG-03	戦闘ヘリ	×1	
敵第7小隊	MHG-03	戦闘ヘリ	×1	

set up

戦車、WAW、戦闘ヘリに備えた兵装で、野戦を制せ

このミッションでは、敵の主力部隊として戦車が6機も登場する。兵装はこの戦車との戦闘を念頭に考えて、「BONER」「BLUE VEINER」など射程が長く命中率の高いものを装備させよう。メインアームは、この時点ではすべて射程1なので、WAW戦に備えたもの(「PUTZ」などのガン系)にするとよい。また、対戦闘ヘリ用にミサイルを装備させることも忘れてはならない。

tactics

短時間クリアならば戦車から倒していこう

このマップもMAP08同様、見通しがよすぎて地形を利用した戦闘が不可能だ。したがって正面切っての総力戦にならざるをえない。

理想的な進軍ルートは、まずマッコイ小隊を中継点04→敵第1小隊へ、リキン小隊を中継点21→05へ、ライツ小隊を中継点03→敵第1小隊へと移動させる。すると、戦闘ヘリが自軍に向かってくるので、メインアーム、ミサイル系バックウェポンを使って攻撃する。戦闘ヘリとの戦いが終わらないうちに、戦車で構成された敵第1、第2小隊がやはり自軍に向かって攻撃してくる。ここは動き回る戦闘ヘリよりも、攻撃力の高い戦車小隊を優先して倒すこと。いつまでも戦闘ヘリにかまっていると、全滅してしまう恐れさえある。戦車小隊は敵第1小隊をマッコイ小隊、敵第2小隊をリキン小隊に応戦させよう。ライツ小隊は状況に応じてどちらかの小隊をバックアップさせる。

戦車小隊を倒したら、マッコイ小隊は敵第3小隊へ、リキン小隊は中継点13に移動した敵第4小隊へ向かわせる。ライツ小隊は余力が残っているようであれば、苦戦が予想されるリキン小隊に加勢させよう。

また、全小隊固まって中継点20へ移動し、敵戦闘ヘリ→第4→第3→第2→第1小隊の順に敵を倒していく戦法もある。これは時間がかかるものの安全に進むには最良の方法だ。

各小隊の能力がアップしているので、戦闘ヘリ戦も以前ほど苦戦しないだろう。

the mission after

支給品の獲得は作戦評価4から

作戦評価が4以上でないと、支給品は何ももらえない。「tactics」の最後で触れたもっとも安全な戦略ルートでは、4以上の作戦評価を得ることは困難だろう。ここで支給される「BONER」は「BLUE VEINER」以上の性能を持つキャノン系バックウェポン。以後、WAW戦が多くなるため、ぜひとも入手したい。ここでは最低でも評価4を得ておきたい。

支給品

名称	作戦評価
B.H.Mk2 G	4,5
B.H.Mk2	5
BONER	4,5
ENVELOPE	5

NEXT MISSION

次のミッション

⇒作戦成功の場合

MAP10(74ページ)
TOURBA PLANT
チャド　東プラント

MAP10

各小隊を多方面に展開させ
味方支援攻撃機の到着時刻までに
対空多脚戦車ハウークを撃破せよ

TOURBA PLANT
チャド　東プラント
攻略難易度 ……………………………C

支援なし
補給なし

WAWカラーリング
カーキ
ランドブラウン

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	備考
敵第1小隊	TKS-04	多脚戦車	×1	
	SOLDIER	歩兵	×4	
敵第2小隊	TKS-04	多脚戦車	×1	
	LWS-16DE	WAW	×2	
敵第3小隊	LWG-16DE	WAW	×1	
	LWS-16DE	WAW	×2	
敵第4小隊	TKS-04	多脚戦車	×1	
	LWS-16DE	WAW	×2	

set up

各小隊の役割にあわせて適切な兵装を心がけよう

ここでは対WAW戦用にキャノン系バックウェポン「BONER」「BLUE VEINER」を装備させよう。これが全機にいき渡らない場合は、弾数の多いロケット系バックウェポン「LENGTH」「PROD」で代用させる。メインアームは、WAWと戦う小隊にはガン系(「PUTZ」など)を、それ以外はガン、マシンガンにこだわらず、総合攻撃力の高いものを装備させよう。

tactics

制限時間8分以内での敵全滅も可能

作戦開始8分後に支援攻撃機による敵工場への爆撃が敢行される。この支援攻撃は、これまでとは違ってプレイヤーが設定することは不可能だ。この時間内に敵の対空多脚戦車を壊滅させないと作戦失敗となる。また、作戦に成功するとMAP27で支援攻撃が可能になる。

任務の成功を第1に考え、B-2〜I-2にかけて広がる地雷原を突き進むことにする。進軍ルートは、マッコイ小隊を中継点04→06→敵第1小隊へ、リキン小隊を中継点08→敵第2小隊へ、ライツ小隊を中継点09→敵第3小隊へと向かわせる。リキン、ライツ小隊は敵WAW小隊が射程に入ると同時に攻撃。この戦闘ではバックウェポンを使い切ってもかまわない。マッコイ小隊は敵第1小隊に接近し、メインアームで攻撃する。この小隊は対空多脚戦車と歩兵で構成されているため、メインアームだけでも十分倒せるだろう。バックウェポンは敵第4小隊との戦闘に備えて温存させよう。各小隊が受け持ちの敵小隊を倒したら、各個敵第4小隊へ向かわせる。もし、この時点でリキン小隊が敵第2小隊に苦戦しているようであれば、マッコイ小隊を加勢に向かわせる。敵第4小隊は、マッコイ小隊のバックウェポンを使って一気に勝負をつけよう。

マップ中央の工場は進入可能なため、直接敵第4小隊に目標を定めても進軍できる。

the mission after

章の終わりはこれまでとは少々違う

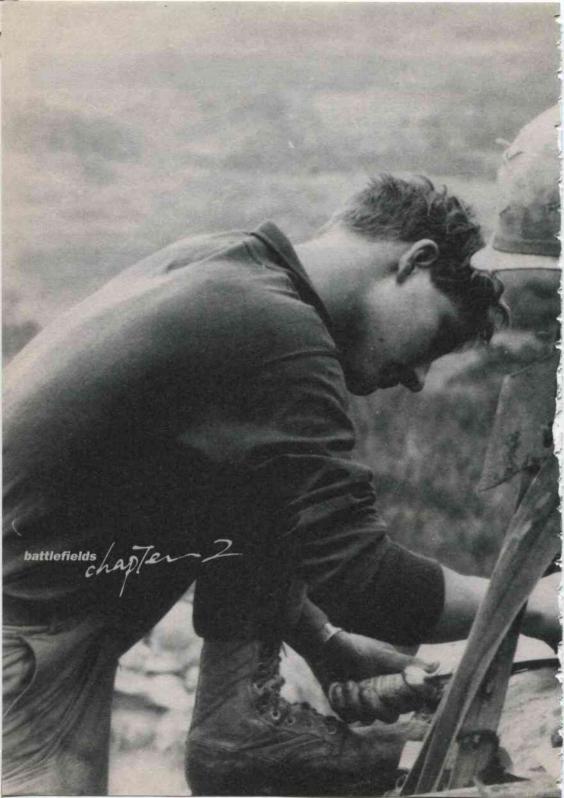
このミッションをクリアしてもらえる支給品は全部で8種類。これらは作戦評価に関係なく、すべて支給される。武器類は今までの支給品と同様にプレイヤーの好みで選択可能。しかし、WAWは各章の最初の作戦で強制的に新しいものに乗り換えさせられる。また、作戦終了時に支給されていたカウントが、ここでは支給されない。

支給品
名称
B.H.Mk2 G
B.H.Mk2
ROOSTER
PUTZ
MANHOOD
BONER
WICK
ENVELOPE

NEXT MISSION
次のミッション

⇒作戦成功の場合

MAP11(78ページ)
SANGANA BEACH
サンガナ海岸

battlefields chapter 2

MAP11

ギニアナに対抗するWALFを支援するため
揚陸艇でサンガナ海岸・沿岸部に侵入
敵防衛部隊をせん滅し上陸地点を確保せよ

SANGANA BEACH
サンガナ海岸
攻略難易度 ……………………………B

支援あり
補給なし

WAWカラーリング
ナイトブルー　ナイトグレイ

1

0

A B C D E F G H I J

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	備考
敵第1小隊	ALM2000	戦車	×3	
敵第2小隊	ALM2000	戦車	×3	
敵第3小隊	SWU-03	WAW	×1	増援
	SW-03	WAW	×2	増援
敵第4小隊	SWU-03	WAW	×1	増援
	SW-03	WAW	×2	増援
敵第5小隊	SWU-03	WAW	×1	増援
	SW-03	WAW	×2	増援

set up

WAWと戦車対策の武器を装備させろ

このミッションは夜間戦闘のため、WAWカラーは暗い色を選択しよう。兵装は、WAWと戦車に対抗できるように、メインアームを一撃が強力なガン系の「PUTZ」、バックウェポンを射程、命中率ともに優れているキャノン系の「BONER」や「BLUE VEINER」にする。一撃の攻撃力はやや低いものの、弾数の豊富なロケット系バックウェポンもおすすめだ。

tactics

支援攻撃の使い方がミッションのカギ

砂丘が広がるこのマップでは、砂に足を取られて移動、回避能力が低くなってしまう。また戦車、WAWともに強力なユニットが登場するため、支援攻撃を有効に使っていきたい。一例を挙げると、「ターゲット設定画面」で支援時間を作戦開始の2分後に設定。目標は適当でかまわない。設定終了後、戦闘を開始し支援攻撃が行われる前に撤退、「ターゲット設定画面」で支援目標を設定する。支援攻撃の目標は敵第1小隊がよいだろう。設定後、戦闘を開始。すると、支援時間が前回出撃したときの残り時間になっている。つまり、支援攻撃の30秒前に撤退し再出撃すると、支援攻撃を作戦開始の30秒後に行うことができるのだ。このテクニックは有効なため、ぜひ使っていこう。

この後、いよいよ本格的な戦闘に入る。まずマッコイ小隊を中継点02→09まで移動させ、支援攻撃でダメージを受けた敵第1小隊を撃破。リキン小隊は中継点08へ、ライツ小隊は中継点07→13へと移動。すると、敵第2小隊が中継点08または中継点13へ移動するので、これを迎撃する。機動力の低下上、この敵2小隊は遠距離から攻撃した方が安全だ。敵小隊の撃破後、敵第3、第4小隊が増援として、それぞれ中継点19、18に出現する。この2小隊を撃破すると、さらに増援として敵第5小隊が中継点06に出現する。この3小隊はバックウェポン主体で戦うとよいだろう。

最速クリアを狙うのであれば、戦車部隊の撃破後マッコイ隊を中継点06へ、他は敵第3、第4小隊に向かわよう。

the mission after

強力な兵器の獲得も夢ではない

「DANG」は「PUTZ」の能力を大幅にパワーアップさせたガン系の武器で、対WAW戦で役に立つ。ミサイル系バックウェポンの「MANHOOD」は射程、命中率、弾数ともにキャノンに引けを取らない武器。これらはぜひ入手したいが、ここで評価5を得ることは非常に困難。そこでカギとなるのが支援攻撃の使い方だろう。「tactics」を参考にして、ぜひ評価5を獲得しよう。

支給品

名称	作戦評価
ENVELOPE	3, 4, 5
MANHOOD	4, 5
DANG	5

NEXT MISSION
次のミッション

⇒作戦成功の場合

MAP11(78ページ)
SANGANA ROAD
サンガナ海岸道路

MAP12 至急、サンガナ海岸道路に向かい敵部隊に捕獲されかかっているWALFの主要メンバーを救出せよ

SANGANA ROAD

サンガナ海岸道路

攻略難易度 ……………………………………D

支援なし

補給なし

WAWカラーリング

ナイトブルー　ナイトグレイ

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	備考
敵第1小隊	TKS-04	多脚戦車	×1	
	SOLDIER	歩兵	×4	
敵第2小隊	TKS-04	多脚戦車	×3	
敵第3小隊	SWU-03	WAW	×1	
	SW-03	WAW	×2	
敵第4小隊	SWU-03	WAW	×1	
	SW-03	WAW	×2	
敵第5小隊	SWU-03	WAW	×1	増援
	SW-03	WAW	×2	増援

PEDDLER'S GOODS LIST

兵装名	種別	コスト
Hi-Pack01	高機動ユニット	5000
NINJA-03	スモークディスチャージャー	2000
OwlEye	ナイトスコープ	10000
RShell1	予備弾倉	500

set up

今後の戦闘のために ボルトオンを購入せよ

このミッションの前に、闇の商人「バッタール商会」から、補助パーツのボルトオンを購入することができる。夜間戦のこの作戦で役に立つナイトスコープと、装備するとバックウェポンの弾数が増える予備弾倉は、必ず購入しよう。兵装は、敵WAWに備えて射程距離が長く、命中率の高い「MANHOOD」や「BONER」などのバックウェポンを装備させる。メインアームもWAW対策のため、ガン系にするとよい。

tactics

部隊を左右に展開 迅速にクリアせよ

マップの中央には広大な森林地帯が存在する。これはWAWで進入することができないため、各小隊は迂回して進軍しなければならない。安全性を第1に考えると、全小隊一緒になって進軍する方がよい。しかし、ここでは作戦遂行時間を優先して部隊を分けて行動させよう。敵小隊の多い敵第2小隊方面にマッコイ、ライツ小隊を、手薄な敵第1小隊方面にはリキン小隊を向かわせて、それぞれ最初に遭遇する敵小隊から順番に撃破していく。撃破後、マッコイ、ライツ小隊はポイントAへ、リキン小隊は増援に備えて中継点07まで移動させる。

point A 進入不可地帯では バックウェポンは禁物

マッコイ小隊は敵第3小隊を、ライツ小隊は敵第4小隊を追うように移動させる。すると敵小隊は矢印のように移動するので、途中ライツ小隊の目標を敵第3小隊に変更し、マッコイ小隊とともに挟撃しよう。この戦闘で注意しなくてはならないのは、バックウェポンによる攻撃はすべてD-6、D-7にかけて広がる森林地帯に遮断されてしまうということ。そのため、メインアーム主体で戦うことになる。中継点08を目指す敵第4小隊は、中継点07で待機しているリキン小隊に任せる。増援の敵第5小隊は中継点14を経由してそのまま左へ移動してくる。もし、リキン小隊が敵第4小隊を倒しているなら、この敵へ向かわせる。倒していなければ、マッコイ、ライツ小隊で応戦しよう。

地形を貫通するメインアームは、障害物のある場所で非常に役立つ。

the mission after

対WAW兵器の 「DANG」を入手せよ

前ミッションで入手が困難だったガン系メインアームの「DANG」が、このミッションでも支給される。条件は作戦評価4以上を得ること。部隊を分けて進軍すると比較的簡単に評価4を得ることができるだろう。「DANG」は同じガン兵器の「PUTZ」に代わり、今後多用していくことになるので、この機会にぜひ入手しておきたい。

支給品

名称	作戦評価
B.H.Mk2 G	3, 4, 5
B.H.Mk2	4, 5
MANHOOD	3, 4, 5
ENVELOPE	3, 4, 5
DANG	4, 5

NEXT MISSION
次のミッション

⇒作戦成功の場合

MAP13(82ページ)
ESCRAVOS
エスクラボス

MAP13 海岸の町・エスクラボスの海岸線上に展開する敵のゲリラ掃討部隊を排除しレッキ新港への進軍ルートを確保せよ

ENEMY UNIT			
小隊名	ユニット名	種別	ユニット数
敵第1小隊	SHM-14	装甲車	×3
敵第2小隊	TKS-04	多脚戦車	×1
	SHM-14	装甲車	×2
敵第3小隊	TKS-04	多脚戦車	×3
敵第4小隊	SWU-03	WAW	×1
	SW-03	WAW	×2
敵第5小隊	SWU-03	WAW	×1
	SW-03	WAW	×2

PEDDLER'S GOODS LIST

兵装名	種別	コスト
HI-Pack01	高機動ユニット	5000
NINJA-03	スモークディスチャージャー	2000
RShell1	予備弾倉	500
RShell2	予備弾倉	1000
OwlEye	ナイトスコープ	10000
ICE01	赤外線抑制装置	8000
FCS11	火器管制システム	8500
AMIS	オートガトリング	10000

set up

リキン小隊にミサイルを装備、対WAW戦に備えろ

ミッションの前に「バッタール商会」が登場する。おすすめ品は予備弾倉の「RShell02」。他は取り立ててよい品ではないので買わなくてもよい。兵装は、WAW戦が予想されるリキン小隊に追尾能力のあるミサイル系バックウェポンを、他の小隊に総合攻撃力の高いロケット系バックウェポンを装備させる。メインアームは単発が強力で、連射回数が少ないガン系がよいだろう。

tactics

部隊を分散させて敵小隊を挟撃せよ

このマップには民家が点在し、これらが邪魔をして移動が困難になる。一応破壊可能だが、破壊してもその部分を通過することはできない。もし、小隊中の何機かが民家に引っかかって移動が止まってしまったら、その都度ルート設定を変更して脱出させよう。理想的な進軍ルートは、マッコイ、ライツ小隊を中継点03付近の舗装道路上まで一緒に移動させた後、敵第2小隊方面と道路より一段低い砂浜上の敵第1小隊方面に分けて行動させる。そして敵第3小隊を挟撃。リキン小隊はこれとは別行動で、敵第5小隊の撃破に向かわせよう。

point A 敵第4小隊の誘導方法が攻略のカギ

ここでの注意点は敵第4小隊の存在。この小隊はガン兵器を装備しているWAWがいるため、接近戦は非常に危険。また、近くにいる味方小隊へ向かってくる傾向にある。そのため、マッコイ小隊またはライツ小隊を先行させると、敵第4小隊はそちらに接近し、敵第2、第3小隊とともに集中放火を浴びせてくる。こうなると先行した小隊は間違いなく全滅してしまう。そうならないように、ここは一度マッコイ、ライツ小隊を中継点03付近で待機させ、リキン小隊を中継点10まで先行させて、敵第4小隊をリキン小隊の方へ誘導する。そうするとポイントAは手薄になり、マッコイ、ライツ小隊が安全に進軍できるようになる。後はリキン小隊で敵第4小隊を攻撃し、再度マッコイ、ライツ小隊を進軍させて残りの敵小隊を全滅させよう。

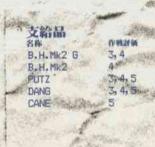
さすがに2回目のWAW戦ともなると、何機か撃破されることも。だが、マッコイ機がやられるよりはマシだ。

the mission after

種類が少ないからといって損というわけではない

ここの支給品は作戦評価3、4でWAWと武器類、評価5で武器類のみ。一見、評価5を得ると損をするように思えるが、じつはそうではない。なぜなら、評価4でもらえるWAWはすでに全員が搭乗しているため、これ以上支給されても意味がないからだ。一方、評価5でもらえる「CANE」は総合攻撃力が非常に高いマシンガンで、ゲーム終盤でも十分に役立つ装備。必ず入手しておこう。

支給品

名称	作戦評価
B.H.Mk2 G	3, 4
B.H.Mk2	4
PUTZ	3, 4, 5
DANG	3, 4, 5
CANE	5

NEXT MISSION

次のミッション

⇒作戦成功の場合

MAP14(84ページ)
EAST LEKKI
レッキ東部

MAP14

レッキ新港東部に敵の防衛部隊の存在を確認
進路上に待機するこの防衛部隊を排除し
レッキ新港への進軍ルートを確保せよ

EAST LEKKI

レッキ東部

攻略難易度 ……………………………………D

支援なし

補給なし

WAWカラーリング

アースグレイ　ライトサンド

ENEMY UNIT				
小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	備考
敵第1小隊	TKS-04M	多脚戦車	×1	
	SOLDIER	歩兵	×4	
敵第2小隊	TKS-04M	多脚戦車	×3	
敵第3小隊	SWU-03	WAW	×1	
	SW-03	WAW	×2	
敵第4小隊	SWU-03	WAW	×1	
	SW-03	WAW	×2	
敵第5小隊	SWU-03	WAW	×1	
	SW-03	WAW	×2	

set up

地形を考慮した兵装で敵部隊に戦闘を挑め

山岳地帯でWAWと戦うマッコイ、リキン小隊に、追尾能力のあるミサイル系、弧を描く弾道のグレネード系バックウェポンを、平地の舗装道路上でWAWと戦う小隊には命中率の高いキャノン系のバックウェポンを装備させる。また、グレネード系以外のバックウェポンは弾数が少ないため、予備弾倉を忘れずに装備させよう。メインアームはガン系がおすすめだ。

tactics

適切なルート設定で円滑に進軍せよ

山岳地帯のレッキ東部は、地形が複雑なため移動で困難を招く。各小隊を円滑に進軍させるには以下の通りにするとよい。まず、マッコイ小隊は敵第1小隊を攻撃させ、中継点15→16と移動する敵第4小隊を倒しに向かわせる。これを撃破したら、敵第3小隊の攻撃にあたらせる。敵第3小隊は中継点16に移動することもあるので、進軍には細心の注意を払うこと。リキン小隊は敵第2小隊を強襲させ、撃破後マッコイ小隊とともに敵第3小隊の攻撃に専念させる。ライツ小隊は中継点03、04を経由して舗装道路上を直進し、敵第5小隊を強襲しよう。

point A バックウェポンは使わない方が安全

このポイントには民家が点在しているため、敵をロックオンと同時に攻撃すると苦戦してしまう。だが、ここで待機している敵第2小隊は多脚戦車だけで構成されているため、バックウェポンで攻撃しないかぎりこちらに攻撃してくることはない。この事を念頭に置くと、接近してメインアームで戦うことが得策だ。また、この戦法は敵を簡単に撃破できる上に、この後に控えている対WAW小隊戦に備えてバックウェポンを温存しておける利点もある。

なお、接近するときは小隊中のWAWが民家に引っかからないように随時進軍ルートを設定し直すこと。

point B グレネードを使って山岳戦を勝ち抜け

ポイントBでは、敵第4小隊がE-4、E-5にある丘のふもと、つまり中継点16に待ち受けている。マッコイ小隊が進軍ルート通りに移動すると、この丘を挟んで敵小隊と戦うことになる。キャノンやロケットといった直線的な弾道のバックウェポンで遠距離戦を挑んだ場合、弾が丘に遮断されて敵にほとんどダメージを与えられない。だからといって接近戦を挑むと、敵のガン系メインアームで攻撃されて非常に危険だ。しかしマッコイ小隊の装備を上記の「set up」通りにしておけば、遠距離戦でも問題なく倒せるはずだ。バックウェポンを使いきる気で戦おう。

the mission after

高評価を得て、新型WAWを獲得せよ

このミッションで作戦評価5を得ると、新型のWAW「B.S.TypeX」が支給される。このWAWは小隊長専用機で、これまで使用していた「B.H.Mk2 G」をはるかに凌ぐ高性能の機体だ。そのため、これまで以上の激戦が予想される以後のミッションでは欠にせない。なお、ここでは作戦評価3を得ても何も支給されないので、最低でも評価4以上を目指したい。

支給品

名称	作戦評価
B.H.Mk2	4, 5
B.S.TypeX	5
DANG	4, 5
SHEATH	5

NEXT MISSION
次のミッション

⇒作戦成功の場合

MAP15(86ページ)
NEWPORT Rd
レッキ港湾道路

MAP15

アプジャとラゴスの両主要都市を結ぶ拠点
レッキ新港に侵入するため
港湾道路上の敵守備隊をせん滅せよ

NEWPORT Rd

レッキ港湾道路

攻略難易度 ……………………………D

支援なし

補給なし

WAWカラーリング

シーグレイ　ライトグレイ

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数
敵第1小隊	SWU-03	WAW	×1
	SW-03	WAW	×2
敵第2小隊	SWU-03	WAW	×1
	SW-03	WAW	×2
敵第3小隊	SWU-03	WAW	×1
	SW-03	WAW	×2
敵第4小隊	SWU-03	WAW	×1
	SW-03	WAW	×2
敵第5小隊	MHG-03	戦闘ヘリ	×1
敵第6小隊	MHG-03	戦闘ヘリ	×1

set up

敵全滅狙いならば、この兵装で攻めろ

敵小隊はWAWと戦闘ヘリのみで構成されているので、兵装はメインアームをガン系に、バックウェポンをミサイル系かキャノン系にしよう。ただし、敵の全滅を狙うならば、一度に複数のWAW小隊を相手にするリキン小隊には、弾数の多いロケット系バックウェポンを装備させること。全小隊に予備弾倉を装備させることも忘れないように。

tactics

敵全滅のコツは敵第2、第4小隊を残すこと

敵は残り2小隊になると撤退し始める。この撤退する敵をすべて倒すか倒さないかで、次のミッションが変化してくるのだ。

全滅クリアを狙うには、各小隊を別行動させながら的確な戦略を行う必要がある。まずマッコイ小隊を中継点14→敵第1小隊へ、リキン小隊を中継点09→11へ、ライツ小隊を敵第2小隊へ向かわせる。この進軍中に、敵第4小隊は中継点10→12へと移動し始めるので、リキン小隊でこれを攻撃する。このとき、全滅させずに敵ユニットを1機だけ残し、いつでも倒せるようにしておくことがポイント。敵第4小隊をその状態にしたら、リキン小隊を敵第3小隊の方へ移動。マッコイ小隊も敵第1小隊を撃破後に、敵第3小隊へ向かわせる。ライツ小隊は敵第2小隊を攻撃するのだが、味方部隊が敵第3小隊を壊滅させるまで全滅させないこと。全滅させると敵小隊が撤退し始めて、全滅クリアが難しくなるからだ。また、敵第3小隊の壊滅までに敵第2小隊の数を減らしておくことも忘れてはならない。

以上の準備が整ったならば、まず敵第3小隊を撃破し、その後で撤退行動を開始しはじめる敵第2、第4小隊の残存ユニットを倒してミッションをクリアしよう。

戦闘開始直後、戦闘ヘリが自軍に向かって攻撃してくるので、メインアームで迎撃しよう。

the mission after

支給品はシナリオ分岐、作戦評価で変化する

クリア後にシナリオ分岐が生じるこのミッションでは、評価もそうだが、ルートによっても支給品が異なってくる。分岐の条件は「tactics」でも述べたとおり、敵を逃すか、全滅させるか。支給品リストの「ルートA」とは敵を逃してMAP16に進行した場合の支給品獲得条件で、「ルートB」は敵を全滅させてMAP17に進行した場合の獲得条件を表わしている。

支給品

名称	作戦評価 ルートA	ルートB
B.H.Mk2	3, 4, 5	3, 4, 5
B.S.TypeX		5
BULL SHOT		5
DANG	3, 4, 5	
CANE	3, 4, 5	
SHEATH	3, 4, 5	3, 4, 5
POLE	5	
ENOB		4, 5
PRICK		5

NEXT MISSION
次のミッション

⇒敵を1機でも逃した場合

MAP16(88ページ)
LEKKI NEWPORT
レッキ新港

⇒敵を全滅させた場合

MAP17(90ページ)
LAGOS Is.
ラゴス島

MAP16

補給拠点として確保するため
倉庫街と港湾道路上の敵守備部隊を全滅させ
この港を制圧せよ

LEKKI NEWPORT
レッキ新港

攻略難易度 ……………………………… B

支援なし

補給なし

WAWカラーリング

シーグレイ　ライトグレイ

A B C D E F G H I J

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数
敵第1小隊	ALM2000	戦車	×1
	SHM-14	装甲車	×2
敵第2小隊	ALM2000	戦車	×3
敵第3小隊	SWS-03E	WAW	×1
	SWS-03	WAW	×2
敵第4小隊	SWS-03E	WAW	×1
	SWS-03	WAW	×2

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数
敵第5小隊	SWS-03E	WAW	×1
	SWS-03	WAW	×2
敵第6小隊	MHG-03	戦闘ヘリ	×1

set up

進軍する場所に適した武器を装備させろ

ここは建造物が多く狭い通路での戦闘が予想されるため、マッコイ、リキン小隊にグレネード系バックウェポンを装備させよう。足りなければ、弾数の多いロケット系バックウェポンを代用してもよい。港周辺に向かうライツ小隊には命中率が高く、射程の長い、キャノン系またはミサイル系バックウェポンを装備させる。メインアームは対WAW戦を考慮して全小隊をガン系にしよう。

tactics

安全ルートは港周り 時間重視は倉庫街突破

このマップには倉庫が点在しているので、移動、戦闘ともに難航するだろう。中継点06→21→14と港周辺を全小隊一緒になって移動させるのが安全にクリアする方法だが、この方法だと非常に時間がかかってしまい高い評価は得られない。ここは少々危険だが、倉庫街にマッコイ、リキン小隊を、港周辺にライツ小隊を向かわせる方法をとることにする。ルートの設定はマップを参考にしてほしい。進軍ルートでの注意点はライツ小隊と敵第2小隊との戦闘。メインアームだけで戦い、後の敵第5小隊戦に備えてバックウェポンを温存させるようにしたい。

Point A 倉庫街では細かいルート設定が重要

進軍開始直後、敵第4小隊は中継点13に向かって移動するので、リキン小隊で迎撃しよう。このとき途中の倉庫に阻まれて進軍が止まったら、ルート設定を細かくやり直そう。無事に倉庫群が作る狭い通路に入ると、いよいよ戦闘に突入する。この時点で、マッコイ小隊が出遅れて敵第3小隊と交戦していないと、敵第3小隊がリキン小隊の方に移動し、敵第4小隊とともにリキン小隊を集中攻撃してくる。こうなるとリキン小隊は全滅間違いなし。この最悪な結果を招かないように、マッコイ小隊の進軍にも注意を払っていくこと。

以上の敵をすべて撃破し、マッコイ、リキン小隊に余力があれば、ライツ小隊の支援に向かわせよう。

戦車、装甲車で構成されている敵第1小隊は、先行するマッコイ隊で攻撃。遠距離からバックウェポンを使って戦うとよいだろう。

the mission after

このマップをスキップしない方が実はお得

ここでの支給品は、MAP15で敵を全滅させてMAP17に進行したときのものと同じ。よって、MAP15→MAP17と進行しても、そこでしか入手できない兵装がもらえるというわけではない。むしろ1マップ分、余計に支給品がもらえるため、お得だ。

支給品

名称	作戦評価
B.H.Mk2	3,4,5
B.S.TypeX	5
BULL SHOT	5
SHEATH	3,4,5
ENOB	4,5
PRICK	5

NEXT MISSION
次のミッション

⇒作戦成功の場合

MAP17(90ページ)
LAGOS Is.
ラゴス島

MAP17

ラゴスへの侵入路である横断道路
そこの入り口を守る敵部隊を突破し
目的地へ向かえ

LAGOS Is.
ラゴス島

攻略難易度 ……………………………C

支援なし

補給なし

WAWカラーリング

ナイトグレイ　ナイトブルー

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数
敵第1小隊	ALM2000	戦車	×1
	SOLDIER	歩兵	×4
敵第2小隊	ALM2000	戦車	×1
	SHM-14	装甲車	×2
敵第3小隊	ALM2000	戦車	×3
敵第4小隊	SWU-03	WAW	×1
	SW-03	WAW	×2
敵第5小隊	SWU-03	WAW	×1
	SW-03	WAW	×2
敵第6小隊	SWU-03	WAW	×1
	SW-03	WAW	×2

PEDDLER'S GOODS LIST

兵装名	種別	コスト
HI-Pack01	高機動ユニット	5000
HI-Pack02	高機動ユニット	8000
NINJA-03	スモークディスチャージャー	2000
NINJA-04	スモークディスチャージャー	3500
RShell1	予備弾倉	500
RShell2	予備弾倉	1000
OwlEye	ナイトスコープ	10000
ICE01	赤外線抑制装置	8000
FCS11	火器管制システム	8500
FCS12	火器管制システム	10000
AMIS	オートガトリング	10000
AMIS2	オートガトリング	15000

set up

夜間戦、対WAW戦に備えた兵装を選択せよ

夜間戦になるため、ナイトスコープを装備させるとよい。持っていない場合は「バッタール商会」で購入しよう。今回初登場のTCKに搭乗するマッコイ小隊は総合攻撃力の高い武器を装備し、WAWで進軍する小隊は、対WAW戦に備えて命中率が高く、射程の長いバックウェポンを装備させる。メインアームもそれに合わせてガン系に。おすすめは攻撃力が高く、射程が2の「PRICK」だ。

tactics

市街地戦はマッコイ隊で高架橋戦はリキン隊で攻略

MAP15でファーフィーを失ったマッコイ小隊に、ボルヒェルトが新しいパイロットとして加入する。そして、マッコイ小隊はこの作戦をTCKに搭乗して行なうことになる。TCKはシールドを装備していないものの、移動スピードが速く、耐久力が高いため、1機でもWAW、戦車小隊と十分渡り合える。そんな万能なユニットだが、弱点は存在する。それは歩兵に密着されると攻撃の手段がなくなる点だ。そうなったら歩兵から一旦離れて、メインアームで攻撃するしかない。以上のことを念頭に置いて進軍ルートを考えると、マッコイ小隊は単独で行動し、市街地にいる敵第3、第4、第5小隊のせん滅にあたらせる。リキン小隊は中継点19→16→21→22と移動して、高架橋上にいる敵第2、第6小隊を攻撃させる。歩兵のいる敵第1小隊はもっとも近くにいるライツ小隊で攻撃する。そして、リキン小隊が高架橋上の敵に苦戦しているようであれば、敵第1小隊の撃破後にライツ小隊を向かわせるとよいだろう。

ちなみに高架橋の入り口は斜道になっており、ここを移動するときは坂と同様に小隊中のWAWが1機も落ちないように注意すること。落ちた場合は入り口まで戻り、全機揃ってから登るように。

TCKでの戦闘はバックウェポンで遠距離戦を行うよりも、メインアームで接近戦を挑んだ方が、明らかに効率がよい。

the mission after

強力な兵器を入手してゲーム終盤に挑め

このミッションまでくると、ここまで使っていた武器のバージョンアップ版が出揃ってくる。中でも、ロケット系バックウェポン「POLE」とキャノン系の「HUNG」はゲーム終盤まで通用する武器。ぜひ、入手しておきたい。また、小隊長専用機の「B.S.TypeX」が全小隊長に行き渡っていないようであれば、ここで評価4以上を得て、入手しておくとよいだろう。

支給品

名称	作戦評価
B.H.Mk2	3, 4, 5
B.S.TypeX	4, 5
ENOB	3, 4, 5
POLE	3, 4, 5
HUNG	4, 5
PRONG	5

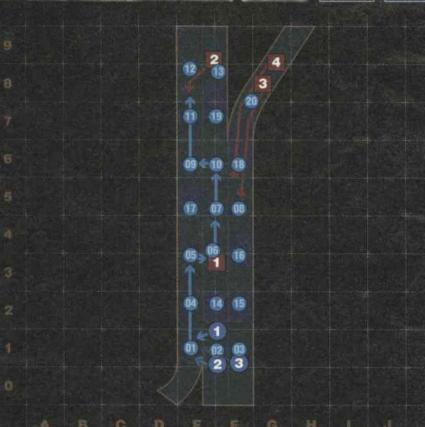
NEXT MISSION

次のミッション

⇒作戦成功の場合

MAP18(92ページ)
4th BRIDGE
ラゴス　イド島

MAP18 連絡道路上の敵守備部隊を撃破し そのままこの道路を通過して ラゴス島ヤバ地区へ進撃せよ

4th BRIDGE
ラゴス　イド島
攻略難易度 ……………………………… D

支援なし
補給なし

WAWカラーリング
ナイトグレイ　ナイトブルー

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	備考
敵第1小隊	SWS-03E	WAW	×1	
	SWS-03	WAW	×2	
敵第2小隊	SWS-03E	WAW	×1	
	SWS-03	WAW	×2	
敵第3小隊	MHG-03	戦闘ヘリ	×1	
敵第4小隊	MHG-03	戦闘ヘリ	×1	

set up

装備は射程に気をつけた組み合わせに

一段低い高架橋から敵第1小隊に攻撃するリキン小隊には「ENOB」などのグレネード系バックウェポンを装備させる。他の小隊には戦線後方の敵第2小隊に備えてキャノンを装備させよう。メインアームは今までのものより射程の長いガン兵器「PRICK」がおすすめ。ただし、メインアームとバックウェポンが同じ射程の場合、メインアームが優先されるため、リキン小隊には違うガン兵器を装備させること。

tactics

全小隊固まって進軍せよ

このマップは敵の長距離攻撃によって高架橋が一部破壊される。これは特定の中継点を通過すると発生する。破壊された後は、設定していた進軍ルートはすべてキャンセルされ、もう一度目標を設定し直さなければならない。

高架橋の破壊は計3回行われ、まずオープニングで中継点14〜16の周囲が破壊される。次に味方小隊が中継点05付近に到達したときに、中継点17の周囲が破壊される。そして最後に、味方小隊が中継点07付近に達したときに、中継点18、19の周囲が破壊される。もちろん破壊された部分の中継点はなくなるので、進軍ルートは限定されてしまう。

そのため、全小隊は固まって進軍することになる。まずは中継点01に全小隊を集結させ、ここで敵第3、第4小隊の戦闘ヘリを撃破する。そして中継点05付近で敵第1小隊との戦闘になる。この敵小隊は一段高い高架橋にいるため、グレネード系バックウェポンを装備しているリキン小隊に任せる。他の小隊は、強力な武器を持つ敵第2小隊に備えてバックウェポンを温存する。次に中継点06→10→09→11と進軍し、敵第2小隊と戦う。ここは、先ほどまで温存していたバックウェポンを使って、遠距離から一気に攻撃しよう。

グレネードで敵第1小隊に攻撃するのは、一番最初にこの小隊と遭遇するリキン小隊だ。セットアップで必ずグレネードを装備させよう。

the mission after

稀少価値のWAWを入手して今後に備えろ

このミッションでぜひとも手に入れたい支給品は、WAWの「BULL SHOT」とキャノン系バックウェポン「HUNG」。特に隊員用WAWの「BULL SHOT」は、これまで搭乗してきた「B.H.Mk2」よりも耐久力、機動力ともに高く、ここに来るまでに支給されている数が非常に少ない。そのため、何としても評価5を出して入手し、次のミッションに備えたい。

支給品

名称	作戦評価
B.H.Mk2	3,4,5
B.S.TypeX	4,5
BULL SHOT	5
PRICK	3,4,5
PRONG	3,4,5
POLE	3,4,5
HUNG	3,4,5
D-RIGGED	4,5
BAGGIE	5

NEXT MISSION
次のミッション

⇒作戦成功の場合

MAP19(94ページ)
YABA
ラゴス島　ヤバ地区

MAP19

イレオ西部軍への対応で手薄になったヤバ地区
そこにある敵緊急司令本部の守備隊を撃破し
ビルを包囲して待機しろ

YABA
ラゴス島　ヤバ地区
攻略難易度 ……………………………B

支援なし
補給なし

WAWカラーリング
ライトグレイ　サンドグレイ

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	備考
敵第1小隊	SWG-03E	WAW	×1	
	SWG-03	WAW	×2	
敵第2小隊	SWG-03E	WAW	×1	
	SWG-03	WAW	×2	
敵第3小隊	SWG-03E	WAW	×1	
	SWG-03	WAW	×2	
敵第4小隊	SWG-03E	WAW	×1	
	SWG-03	WAW	×2	
敵第5小隊	SW-proto1	WAW	×1	増援
敵第6小隊	SW-prot2	WAW	×1	増援

PEDDLER'S GOODS LIST

兵装名	種別	コスト
HI-Pack01	高機動ユニット	5000
HI-Pack02	高機動ユニット	8000
RShell1	予備弾倉	500
RShell2	予備弾倉	1000
RShell3	予備弾倉	2000
ICE01	赤外線抑制装置	8000
ICE02	赤外線抑制装置	12000
FCS11	火器管制システム	8500
FCS12	火器管制システム	10000
AMIS	オートガトリング	10000
AMIS2	オートガトリング	15000

set up

射程・命中率の優れた装備で作戦に突入

ここの敵はすべてWAWなので、命中率が高く、射程距離の長い武器がよい。おすすめはメインアームが「PRICK」で、バックウェポンが「HUNG」。もし、これらの装備がないのであれば、「PRONG」「POLE」といった総合攻撃力の高いものを装備させよう。また、「PRICK」を装備させるならば、同じ機体にグレネード系のバックウェポンは装備させないこと。

tactics

建物を考慮した行動をとれ

このマップは高層ビルが建ち並ぶ市街地。そのため、小隊中の何機かが建物に引っかかって取り残されやすい。そうなった場合は、そのたびに細かくルート設定をしてうまく小隊に合流させること。

前述の通り、ここに登場する敵はWAWのみ。基本的には遠距離戦だが、高層ビル街にいる敵第2小隊には接近戦を挑んだ方がよい。この場所は非常に狭く、攻撃の際建物にバックウェポンが遮断されてしまい、思うように敵を撃破できないからだ。また、ここでバックウェポンを温存しておけば、増援のシンセミア小隊との戦いも楽になる。

point A 行動を分散させるのが勝利のカギ

ミッション開始直後に敵第1小隊との戦闘になる。戦うのはマッコイ、リキン小隊だが、リキン小隊の場合、C-2、C-3にある高層ビルにバックウェポンが遮断されてしまう。そこで、中継点02を経由してから敵小隊を攻撃しよう。撃破後、敵第3、第4小隊がこのポイント付近まで進軍してくる。敵第3小隊はマッコイ、リキン小隊のうち近くにいる小隊で攻撃させる。敵第4小隊はもっとも近い味方小隊に接近してくるのでので、ライツ小隊が先行してこれをビル側に誘導し攻撃させる。どちらの敵小隊とも交戦していない味方小隊は、苦戦している部隊に加勢すること。

敵小隊の全滅後、敵第5、第6小隊が増援として登場。この2小隊はどちらか一方を倒すと撤退する。1小隊を集中的に攻撃しよう。

the mission after

支給品は作戦評価に関係なくすべてを入手

このミッションの支給品はMAP10と同様、作戦の評価に関係なく、すべて入手できる。また、武器とWAWの支給についてもMAP10と同じ。よってクリア後、全員に最新の機体が支給され、激戦のゲーム後半に向けての準備が整う。

ちなみにこれらの新型WAWが支給された後、前バージョンの機体はすべて廃棄処分されるため、ふたたび搭乗することはできない。

支給品

名称
B.S.TypeX
BULL SHOT
PRONG
FAG
HUNG
D-RIGGED
BAGGIE

NEXT MISSION
次のミッション

⇒作戦成功の場合

MAP20(98ページ)
Mt.ATAKOR
アタコール山地

battlefields
chapter 3

MAP20

ギゼンガの追討命令がOAC会議で決議された
まずはこの戦域の敵を排除し
補給部隊との合流地点を確保せよ

Mt.ATAKOR
アタコール山地

攻略難易度 ……………………………………D

支援なし

補給なし

WAWカラーリング
サンドイエロー　アースグレイ

ENEMY UNIT

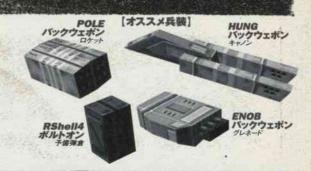
小隊名	ユニット名	種別	ユニット数
敵第1小隊	SWG-03E	WAW	×1
	SWG-03	WAW	×2
敵第2小隊	SWG-03E	WAW	×1
	SWG-03	WAW	×2
敵第3小隊	SWG-03E	WAW	×1
	SWG-03	WAW	×2
敵第4小隊	SWU-03C	WAW	×1
	SW-03C	WAW	×2
敵第5小隊	SWU-03C	WAW	×1
	SW-03C	WAW	×2

PEDDLER'S GOODS LIST

兵装名	種別	コスト
HI-Pack01	高機動ユニット	5000
HI-Pack02	高機動ユニット	8000
HI-Pack03	高機動ユニット	13000
NINJA-03	スモークディスチャージャー	2000
NINJA-04	スモークディスチャージャー	3500
NINJA-06	スモークディスチャージャー	6000
RShell1	予備弾倉	500
RShell2	予備弾倉	1000
RShell3	予備弾倉	2000
RShell4	予備弾倉	2500
AMIS	オートガトリング	10000
AMIS2	オートガトリング	15000
BirdEater	オートガトリング	30000

set up

ボルトオンパーツは予備弾倉を装備

攻略のカギとなるバックウェポンは、マッコイ小隊にロケット系、リキン小隊にはグレネード系、そしてライツ小隊はキャノン系を装備させるとよいだろう。メインアームは自由に選択してかまわないが、リキン小隊はグレネードの最大射程と重ならないように、射程1以内のものを装備させよう。なお、「バッタール商会」からは最低でも予備弾倉は購入しておくこと。

tactics

敵WAWの接近を許さないように

このマップは地形の関係で進軍ルートが限られており、あまり細かい戦略を必要としない。また、敵小隊どうしの距離が離れているうえ、こちらは各小隊がひと固まりになって移動できる。つまり、常に有利な状態で戦闘できるわけだ。ただし、ライツ小隊は少々遅れ気味になってしまい、戦闘に参加できないことが多いので、単独行動で敵第4小隊を目標にする。左マップの攻略ルートのように峡谷を抜けるとよいが、中継点04から向かわせてもかまわない。どちらの場合でも、敵第4小隊との戦闘までにバックウェポンを使い切らないように注意しよう。

point A ターゲット設定のタイミングは？

中継点は設定画面での見た目よりも範囲が大きく、多少離れた位置でも到達したことになってしまう。このポイントAでも、そのまま攻略ルート通りに移動させると、敵第4小隊を攻撃するときに必ずF-5の地形に邪魔をされる形になる。これを避けるため、実際のルート設定は中継点05→04にしておく。そして、地形に邪魔されない位置まで移動したら、ルート(ターゲット)を敵第4小隊に設定し直せばいい。また中継点04から移動してくる場合はあまり気にする必要はない。それでも万全を期すために細かくルート設定を与えた方がよいだろう。とにかく敵WAWのメインアームは異常なほど強力なので、接近戦にならないようにすることが最重要課題。

これぐらいの位置まで移動してから、ターゲット設定するとよい。

the mission after

これまでの総合評価でシナリオが分岐する

支給品リストの「ルートA」は、これまでの作戦評価の平均が3未満の場合の支給品獲得条件。「ルートB」が平均3以上の場合だ。このシナリオ分岐条件に関しては、117ページのコラムを参照してほしい。

この作戦後に獲得できる支給品は、特別使えるというほどのものはない。ここでの作戦評価自体はあまり気にする必要がないだろう。

支給品

名称	作戦評価 ルートA	ルートB
B.S.TypeX	3, 4, 5	3
BULL SHOT		3, 4, 5
BAGGIE	3, 4, 5	
FAG	4, 5	3, 4, 5
DINK	5	3, 4, 5
DIAPER P		3, 4, 5
RAMMER		4, 5

NEXT MISSION
次のミッション

⇒ここまでの作戦評価の平均が3未満の場合

MAP21(100ページ)
Mt.TAHAT
タハト山地

⇒ここまでの作戦評価の平均が3以上の場合

MAP23(104ページ)
AZOUA2
アズーア

MAP21

敵は地形を利用して包囲攻撃を仕掛けてくる
端から確実に撃破していき
無駄な戦力の消耗を避けるようにせよ

Mt.TAHAT	支援なし	WAWカラーリング
タハト山地		サンドイエロー / アースグレイ
攻略難易度 ……C	補給なし	

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	備考
敵第1小隊	ALM2000	戦車	×3	
敵第2小隊	SWU-03C	WAW	×1	
	SW-03C	WAW	×2	
敵第3小隊	SWU-03C	WAW	×1	
	SW-03C	WAW	×2	
敵第4小隊	SWU-03C	WAW	×1	
	SW-03C	WAW	×2	

set up

マッコイ小隊の武器はメインアームのみ装備

地形の障害がある場所で戦うことになるマッコイ小隊には、バックウェポンを装備させる必要はない。メインアームは「PRICK」を持たせる。リキン小隊はロケット系、ライツ小隊はキャノン系のバックウェポンを装備させる。また、ボルトオンは予備弾倉が無難だが、マッコイ小隊には何を装備させてもかまわない。

tactics

まずは戦車部隊を片づけてから

作戦開始と同時に動き出すのは、敵第1・第4小隊の2部隊。まずは全小隊で協力して敵第1小隊を全滅させよう。このとき、マッコイ小隊が最も早く敵の射程内に入ってしまうため、「防御重視」で砲撃を防ぎつつ接近する。この間に他の2小隊のバックウェポンで攻撃すればよいのだ。敵第1小隊を全滅させたら、リキン、ライツ両小隊を中継点03に待機させておこう。敵第2小隊が寄ってくるようなら協同で攻撃し、寄ってこない場合は攻略ルート通りに別行動させよう。ちなみに敵第3小隊は、中継点05付近を通過しようとする相手に対して攻撃してくる。

point A ガン系メインアームの特性を活かせ

マッコイ小隊は単独行動で敵第4小隊の掃討に向かおう。中継点08に到達すると、敵第4小隊がマッコイ小隊を目指してまっすぐに接近してくる。ちょうどF-6付近の地形を挟んでの戦闘になるが、敵第4小隊の小隊長が持つメインアームは、ミサイルを連射するタイプの特殊武器。ミサイルは当然地形を貫通しないため、この攻撃は完全に封じることができる。ただし小隊長以外の2機のWAWは別で、地形を貫通するガン系のメインアームを装備している。この戦闘ではバックウェポンはほとんど役に立たないので、接近戦になってしまうことは避けられない。撃ち合いに負けないために、「少しでも有利な状況で戦う」という基本が重要になってくるわけだ。

さすがに無傷でとはいかないが、時間の短縮にもなる戦法だ。

the mission after

作戦評価はほとんど気にする必要なし

作戦評価4以上の支給品には変化がないので、評価5を狙う必要もない。支給品のうちメインアームが2種類あるが、「FAG」は総合攻撃力が低いため弱い武器に思われがち。しかし1発の攻撃力が高く、集中攻撃などの場合に絶大な効果を発揮する。一方「DINK」は「FAG」とはまったく逆タイプの武器。攻撃している時間が長くなる反面、反撃を受けやすい武器。

支給品

名称	作戦評価
B.S.TypeX	3
BULL SHOT	3,4,5
FAG	3,4,5
DINK	3,4,5
DIAPER P	3,4,5
RAMMER	4,5

NEXT MISSION
次のミッション
⇒作戦成功の場合
MAP22(102ページ)
AZOUA
アズーア

MAP22

ギゼンガがUNAS領に逃げ込んだという情報は
戦争を食い物にしている奴等による罠だった
しかしここまできたら進むより他に道はない

AZOUA
アズーア
攻略難易度 ……………………E

支援なし
補給なし

WAWカラーリング
サンドイエロー
アースグレイ

ENEMY UNIT				
小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	備考
敵第1小隊	SWU-03C	WAW	×1	
	SW-03C	WAW	×2	
敵第2小隊	SWU-03C	WAW	×1	
	SW-03C	WAW	×2	
敵第3小隊	SWU-03C	WAW	×1	
	SW-03C	WAW	×2	
敵第4小隊	MHG-03	戦闘ヘリ	×1	
敵第5小隊	MHG-03	戦闘ヘリ	×1	
敵第6小隊	TKS-03	WAW-H	×1	増援

set up

TCK3機の兵装は全て同じでかまわない

TCKの兵装は、90ページのMAP17と変化なし。メインアーム・バックウェポンともに3種類の中から選択できる。ここではあれこれ迷わずメインアームは対戦闘ヘリ用に「BUGLE」を、バックウェポンは「BIG NOSE」あたりを装備するとよいだろう。各小隊で兵装に変化を持たせる必要はなく、すべて同じものを装備してかまわない。

tactics

小細工は無用 片っ端から撃破せよ

自軍3小隊全てがTCKでの出撃となる。火力、機動力などほとんどの面で敵戦力を圧倒しているので、まず負けることはない。機体の大きさゆえ回避率に多少の不安はあるものの、装甲の厚さがそれを補って余りある。TCKに指示する際の注意点は、行動設定の「防御重視」。TCKはシールドを装備しているわけではないので、「防御重視」にしても単に攻撃をしなくなるだけ。メインアームを使って攻撃したい場合に、敵との間合いを詰めるための設定、と考えておけばよいだろう。

攻略ルートは、あまり密集隊形をとらずに左右に展開する形にしている。これは戦略的な理由からではなく、移動の際にお互いがぶつかり合わないようにするため。TCKの機体の大きさは、ときとして進軍の妨げにもなってしまう。この点さえ気をつけておけば、特に問題点はないだろう。ある程度左右に展開したら、手近な敵からどんどん撃破していこう。

敵第6小隊は、戦闘ヘリを除く敵第1〜3小隊を全滅させると増援として登場する。ただし、増援といってもTCKタイプの機体1機のみ。乗っているのはシンセミアの3人組だ。登場と同時に中継点10付近に向けて移動するので、先に回り込んで集中砲火を浴びせよう。

3対1での撃ち合いになるため、まず負けることはないだろう。

the mission after

評価5の支給品は貴重なものばかり

作戦評価5とそうでないときの支給品に大きな差があるが、幸いこの作戦で評価5を得るのは非常に簡単。確実にすべての兵装を獲得しておこう。評価5の場合だけ獲得できるもののうち、「PECKER」は最大射程2のメインアーム。「PRICK」の強化版と考えてよいだろう。他の2種類、「B.S.TypeR」と「B.S.TypeS」はどちらも新しい機体だ。

支給品

名称	作戦評価
B.S.TypeR	5
B.S.TypeS	5
DINK	3,4,5
RAMMER	3,4,5
DING-DONG	3,4,5
PECKER	5

NEXT MISSION
次のミッション

⇒作戦成功の場合
MAP23(106ページ)
TITAF
ティタフ

MAP22' 当初配備されている迎撃部隊よりもTCKタイプの増援部隊が手強い 移動先を予測して3方向から包囲せよ

AZOUA2
アズーア

攻略難易度 ……………………C

支援なし

補給なし

WAWカラーリング

サンドイエロー　アースグレイ

ENEMY UNIT				
小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	備考
敵第1小隊	SWU-03C	WAW	×1	
	SW-03C	WAW	×2	
敵第2小隊	SWU-03C	WAW	×1	
	SW-03C	WAW	×2	
敵第3小隊	SWU-03C	WAW	×1	
	SW-03C	WAW	×2	
敵第4小隊	MHG-03	戦闘ヘリ	×1	
敵第5小隊	MHG-03	戦闘ヘリ	×1	
敵第6小隊	TKS-03	WAW-H	×1	増援

set up

バックウェポンの射程で隊列を操作しよう

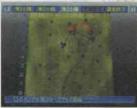
戦闘時の各小隊の隊列(位置取り)は、バックウェポンの最大射程に合わせて前後する。そこで、この作戦のように同一ルート上を複数の小隊で進軍するケースは、リキン、ライツ小隊どちらかのバックウェポンをグレネード系で統一するとよい。常に前で戦い、他の小隊の盾になってくれるはずだ。もちろん、マッコイ小隊には射程の長いものを装備させよう。

tactics

増援部隊は周囲を囲んで追い詰めろ

TCKで出撃した102ページのMAP22と違い、今回は全機WAWでのミッションとなる。

初期配備されている敵のうち、WAW3機で構成された3つの敵小隊は、自軍全機で協力して戦えば苦戦しないはず。戦闘ヘリ2機もメインアームで簡単に撃ち落とせるため、直接ターゲット設定をする必要もない。問題は、敵WAW小隊を全滅させた後に登場するTCKタイプの敵増援だ。1機だけとはいえ、装甲の厚さや攻撃力は今までの敵とはケタ違い。さらに機動力も非常に高く、攻撃射程内に捉えておくのに苦労する。この戦域(マップ)の広さも災いして、近づくこともできないままやられてしまう可能性もある。

対策法としては、敵第2小隊を全滅させた直後、味方のうちどれか1小隊を中継点11に向けて移動させておく。敵第3小隊は残った2小隊で倒すことになるので、バックウェポンの残弾が少ない小隊を別行動させるとよいだろう。そして、敵増援が中継点10に移動してくるところを前後から挟み撃ちする。後は戦域の端に追い込み、3方向から包囲してしまえば完璧。接近してメインアームの一斉射撃を浴びせよう。ルート設定をこまめに行い、無駄な動きを極力なくすようにするのがコツだ。

こんな感じでルートを設定し、徐々に逃げ道をふさいでいく。

the mission after

増援に手間取ると作戦評価5は厳しい

作戦評価の差がそのまま支給品の違いにつながるため、なるべく高い評価を得られるようにしたい。敵増援部隊を短時間で撃破できれば、評価5を得ることも可能だ。支給品のうち「B.S.TypeS」は、このシナリオでは絶対数が少なく、全機にいき渡ることはない。ここに限らず、支給の可能性がある作戦では必ず獲得するようにしよう。

支給品

名称	作戦評価
BULL SHOT	3,4,5
B.S.TypeR	4,5
B.S.TypeS	5
DIAPER P	3,4,5
SCHLONG	4,5
RAMMER	5

NEXT MISSION
次のミッション

⇒作戦成功の場合
MAP24(108ページ)
OASIS ADHIM
アディーム

MAP23

他の機体とは色の違う新型WAWの存在を確認
このWAWはこちらをはるかに上回る戦闘力を備えている
数は1機と少ないが万全の態勢をもって当たれ

TITAF
ティタフ
攻略難易度 ……………………………D

支援なし
補給なし

WAWカラーリング
サンドイエロー　ライトサンド

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数
敵第1小隊	SWG-03C	WAW	×1
	SWG-03	WAW	×2
敵第2小隊	SWG-03C	WAW	×1
	SWG-03	WAW	×2
敵第3小隊	SWG-03C	WAW	×1
	SWG-03	WAW	×2
敵第4小隊	WAP-01(黒)	WAP	×1

PEDDLER'S GOODS LIST

兵装名	種別	コスト
HI-Pack01	高機動ユニット	5000
HI-Pack02	高機動ユニット	8000
HI-Pack03	高機動ユニット	13000
NINJA-03	スモークディスチャージャー	2000
NINJA-04	スモークディスチャージャー	3500
NINJA-06	スモークディスチャージャー	6000
RShell1	予備弾倉	500
RShell2	予備弾倉	1000
RShell3	予備弾倉	2000
RShell4	予備弾倉	2500
RShell5	予備弾倉	3000
ICE01	赤外線抑制装置	8000
ICE02	赤外線抑制装置	12000
ICE03	赤外線抑制装置	20000
FCS11	火器管制システム	8500
FCS12	火器管制システム	10000
FCS21	火器管制システム	18000
FCS22	火器管制システム	18000
AMIS	オートガトリング	10000
AMIS2	オートガトリング	15000
BirdEater	オートガトリング	30000
DragonSwat	オートガトリング	50000

set up

2作戦分の支給品がたまっている

前作戦がTCKでの出撃だったため、まだその前の支給品も装備させていないはず。機体も含め、所持している兵装のチェックをしておこう。この作戦では各小隊がそれぞれ別行動に近い形になる。全小隊とも対WAW用に長射程のバックウェポンを装備させ、ボルトオンも予備弾倉で固めるとよい。兵装を平均的に割り振る必要があるわけだ。

tactics

建造物は攻撃の妨げにはならない

敵第4小隊は「シケイダ」と呼ばれるWAPに、さらに改良を加えた特殊機体1機で構成されている。この黒いシケイダは、ある程度ダメージを与えると退却してしまうが、作戦はその時点で成功となる。本来その戦闘力はかなり高い敵なのだが、今回の作戦ではあまり好戦的ではなく、意外にあっけなく撃退できるはずだ。どちらかというと他のWAW小隊の方が厄介で、メインアームによる攻撃は相変わらず強烈。対WAW戦の基本どおり、遠距離からバックウェポンで確実に倒すようにしたい。

攻略ルート上での注意点は、ライツ小隊の動き。最初は中継点08を目標にするが、これは中継点07付近の盆地を避けて移動することが目的。盆地を迂回したら、すぐに敵第1小隊にターゲットを変更してもよい。また、敵第1小隊と敵第2小隊とは家屋を挟んでの戦闘になるが、この家屋は視認性が悪くなる点を除けば地形的な効果はまったくなく、移動や攻撃(バックウェポンも含む)の妨げにはならない。

ちなみに敵第4小隊は、他の敵小隊が全滅すると移動を開始する。この敵に接近するときは先回りして中継点15を目指し、バックウェポンが届く距離になったら直接ターゲットに設定して倒そう。

この作戦では、まだ黒いシケイダの戦闘力の高さは明かされない。

the mission after

1度はやり直してみる価値がある!?

どうしても評価5を得られないようなら、中継点05を通っていきなり敵第4小隊を目標にしてみよう。少々強引だが時間を大幅に短縮でき、簡単に5を得られるはずだ。なお、やり直しの場合の戦闘開始直前に、ベニサド(と思われる)のデモンストレーションがある。これは他ではなかなか見れない貴重なもの。瞬間芸なので見逃さないように!

支給品

名称	作戦評価
BULL SHOT	3,4,5
B.S.TypeR	4,5
B.S.TypeS	5
DIAPER P	3,4,5
SCHLONG	4,5
RAMMER	5

NEXT MISSION
次のミッション

⇒作戦成功の場合
MAP24(108ページ)
OASIS ADHIM
アディーム

MAP24 移動長距離砲の砲撃が完了するまで護衛任務に徹する 失敗は今後の任務に影響すると思え

OASIS ADHIM
アディーム

攻略難易度 ……………………A

支援なし

補給なし

WAWカラーリング
サンドイエロー　ライトサンド

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	備考
敵第1小隊	SWG-03C	WAW	×1	敵第4小隊	SWG-03C	WAW	×1	
	SOLDIER	歩兵	×4		SWS-03C	WAW	×2	
敵第2小隊	SWG-03C	WAW	×1	自軍第4小隊	SMI31-01	WAW	×1	ヤギサワ
	SWS-03C	WAW	×2		SMI31-02	WAW	×1	ヤギサワ
敵第3小隊	SWG-03C	WAW	×1		SMI31-03	WAW	×1	ヤギサワ
	SWS-03C	WAW	×2					

set up

キャノン最優先、その次はミサイル

バックウェポンに何を装備するかで、作戦の成功率が大きく変わってくる。キャノン系とミサイル系で固めてしまうのがベストだが、優先順位はキャノン系の方が高い。また、メインアームは射程の長いものを選び、シールドは軽量の「BAGGIE」にして機動力を高くする。ボルトオンは予備弾倉がよいだろう。

tactics

ヤギサワの盾になって行動せよ!

作戦失敗でも次の作戦に進めるが、成功させるとなると極端に難しい。その難易度は全作戦中最高、というよりも比較にならないほど。ヤギサワは作戦開始と同時に中継点04に向けて移動し、前方に敵がいなくなってから砲撃態勢に入る。この間、ヤギサワの身を守りつつ敵を相手にしなくてはならないのだ。ただし、敵第1小隊はなぜか攻撃に参加しないため、無視してかまわない。常にヤギサワの前方で戦い、盾となるようにして動くとよいだろう。ヤギサワは中継点04に達すると待機状態、つまり無防備になることを忘れないようにしよう。

Point A 敵第2小隊を全滅させるまでの時間がカギ

中継点03付近まで移動したら、そのまま敵第2小隊をターゲットにして集中砲火を浴びせる。ヤギサワに追い越されないように、常に位置関係をチェックして戦うこと。最悪でもマッコイ小隊だけはヤギサワの前にいられるようにしよう。この間に、マッコイ小隊が敵第2小隊のWAWを2機撃破できればベスト。残りの1機はリキン隊、ライツ小隊で撃破すればよい。マッコイ小隊はすぐ中継点04に移動し、敵第4小隊を相手にする。やや遅れて敵第3小隊が近づいてくるが、これは他の2小隊にまかせればよいだろう。ヤギサワが狙われるかどうかは運に頼るところが大きい。ヤギサワかマッコイ、どちらかがやられる前に、周囲の敵を全滅させるしかないのだ。

敵の攻撃は熾烈を極める。まさに「やるかやられるか」の戦いだ。

the mission after

作戦成功は難しいが見返りは大きい

支給品リストの「ルートA」は、前作戦がMAP23だった場合の支給品獲得条件で、「ルートB」はMAP22'だった場合。この作戦は、成功すればまず間違いなく評価は5を得られ、さらにヤギサワからの成功報酬として「81式電磁砲」も獲得できる。この武器は最大射程4のメインアーム。作戦成功そのものが難しいとはいえ、狙う価値がある貴重品だ。

支給品

名称	作戦評価 ルートA	ルートB
BULL SHOT	3, 4, 5	
B.S.TypeR		3, 4, 5
B.S.TypeS	5	4, 5
PECKER	3, 4, 5	3, 4, 5
SCHLONG	3, 4, 5	4, 5
DIAPHRAGM I	3, 4, 5	3, 4, 5
DING-DONG	4, 5	
GLANS	5	3, 4, 5
DEAD STICK		5
81式電磁砲	無条件	無条件

NEXTMISSION
次のミッション

⇒前作戦がMAP23だった場合（作戦成功・失敗を問わず）
⇒前作戦がMAP22'で作戦失敗の場合

MAP25(110ページ)
KSABI ATTACK
クサービ

⇒前作戦がMAP22'で作戦成功の場合

MAP27'116ページ)TARGIT2
ターギット大砂丘

MAP25

今後のUNAS正規軍との戦闘に備えるため
重要拠点となる都市クサービを制圧したい
新型の多脚戦車2機を含む敵守備隊を全滅させせよ

KSABI ATTACK
クサービ
攻略難易度 ……………… C

支援なし
補給なし

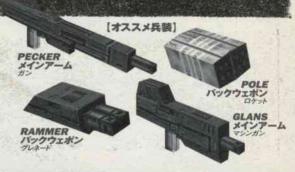
WAWカラーリング
ライトグレイ　サンドグレイ

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	小隊名	ユニット名	種別	ユニット数
敵第1小隊	SHM-14	装甲車	×1	敵第6小隊	TKS-08	WAW-H	×1
	SOLDIER	歩兵	×4				
敵第2小隊	SWG-03C	WAW	×1				
	SWS-03C	WAW	×2				
敵第3小隊	SWG-03C	WAW	×1				
	SWS-03C	WAW	×2				
敵第4小隊	SWG-03C	WAW	×1				
	SWS-03C	WAW	×2				
敵第5小隊	TKS-08	WAW-H	×1				

set up

短～中距離戦用の設定をしよう

戦域が狭く敵の密集度が高いため、射程距離の長いバックウェポンは使いにくい。グレネード系やロケット系など、短～中射程のバックウェポンを装備させよう。また、建造物の多さからメインアームに頼る場面も多々ある。メインアームは、グレネード系で固めた小隊には最大射程1で総合攻撃力の高いものを、そうでない小隊は最大射程の長いものを装備するとよいだろう。

tactics

新型多脚戦車の機動力を封じ込もう

作戦開始と同時に大半の敵小隊が移動を始めるが、あまり深追いせずに近い敵から相手にしていくこと。密集度が高いものの、小隊ごとの戦闘力は低い。挟み撃ちにさえ気をつけていれば、楽に敵を撃破していけるだろう。また、新型多脚戦車(TKS-08)は機動力が高いため、地形をうまく利用して動きを封じてしまおう。後退するのを見越して多方向から追い込むようにするとよい。

敵第2小隊は中継点08に達すると、その場で待機状態になり攻撃もしてこない。そこでこれを追う形になるマッコイ小隊は、先に敵第4小隊を攻撃するとよいだろう。敵第4小隊もかなり近づかない限り反撃してこないので、中継点03付近から直接ターゲットに設定してバックウェポンを使って倒そう。一方リキン、ライツ小隊は共同で敵第5小隊を相手にし、その後も敵第3小隊を同時攻撃する。このとき、まだマッコイ小隊が敵第4小隊を全滅させていなければ、中継点21付近で一時待機すること。そのまま敵第3小隊を攻撃しようとしても、敵第4小隊に横から攻撃されてしまうからだ。最後に残る敵第6小隊は後退しようにもほとんど退路がないため、正面から自軍全小隊で同時に攻撃すれば、簡単に倒せるだろう。

TKS-08このマップでしか登場しない。機動力が高く厄介な相手だ。

the mission after

作戦所要時間は驚くほど短い

支給品リストの「ルートA」はMAP23を通った場合、「ルートB」はMAP22'を通った場合の支給品獲得条件。どちらの場合も支給品に変化はなく、獲得条件にも違いはない。これはシナリオが違っても次の作戦が同じになるため。

この作戦は戦域が狭く移動に時間を取られないですみ、所要時間が非常に短い。作戦評価5は簡単に得られるはずだ。

支給品

名称	作戦評価 ルートA	ルートB
BULL SHOT	3, 4, 5	3, 4, 5
B.S.TypeR	3, 4, 5	3, 4, 5
B.S.TypeS	4, 5	4, 5
RAMMER	3, 4, 5	3, 4, 5
DING-DONG	3, 4, 5	3, 4, 5
PECKER	4, 5	4, 5
DEAD STICK	5	5

NEXT MISSION
次のミッション

⇒作戦成功の場合
(シナリオは問わない)

MAP26(112ページ)
KSABI DEFEND
クサービ

MAP26

制圧したばかりのクサービにUNAS軍が侵攻してきた
我が軍の本隊が到着するまでの間
敵部隊を迎撃し拠点を死守せよ

KSABI DEFEND
クサービ

攻略難易度 ……………………………D

支援あり

補給なし

WAWカラーリング

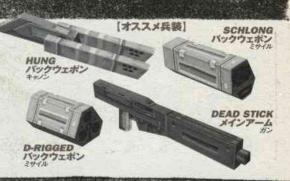
ライトグレイ　サンドグレイ

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数
敵第1小隊	TKS-04M	多脚戦車	×1
	SW-03C	WAW	×2
敵第2小隊	TKS-04M	多脚戦車	×1
	SW-03C	WAW	×2
敵第3小隊	SWU-03C	WAW	×1
	SW-03C	WAW	×2
敵第4小隊	SWU-03C	WAW	×1
	SW-03C	WAW	×2
敵第5小隊	SWU-03C	WAW	×1
	SW-03C	WAW	×2

set up

攻撃力最優先で武器を選択しよう

戦域は前作戦と同じだが、敵と味方各小隊の配置の関係から、比較的バックウェポンを使いやすくなっている。作戦にかかる時間が短いため、バックウェポンは弾数を気にせず攻撃力最優先で選択するとよいだろう。ただし、各小隊ごとに射程の統一をすることだけは忘れないようにしよう。メインアームは自由に選択してかまわない。

tactics

支援攻撃は設定しなくてもよい

この作戦では、74ページのMAP10でプラントへの爆撃が成功している場合にのみ、ヘリによる支援攻撃がある。しかし、作戦にかかる時間が極端に短いために、支援攻撃が間に合わなくなることが多い。よって、初めから支援攻撃はないものと考えてかまわない。それでも支援設定をしたいなら「敵第4小隊に2分後」とするとよいだろう。なお、敵第4・第5小隊は、敵第1小隊を全滅させると退却を始める。作戦時間が短くなるのはこのためだが、退却されてもシナリオや支給品は変化しない。退却状態になったら、深追いをせずに無視してもかまわないだろう。

point A マッコイ小隊の行動設定に気を配れ！

マッコイ小隊は、敵に3方向から囲まれた状態で作戦開始となる。ただし、いきなり攻撃してくるのは敵第1小隊のみ。他の2小隊はこちらが手を出さない限り、その場で待機状態を取り続ける。

つまりもっとも安全な戦い方は、敵第1小隊を真っ先に全滅させる、ということになる。この場合に気をつけてほしいのが、作戦開始直後のマッコイ小隊の行動設定。すぐに「防御重視」に切り替え、敵第2小隊に攻撃を加えないようにする必要がある（攻撃設定は「集中攻撃」にしておく）。そして、この間に攻撃目標を敵第1小隊に合わせてから「攻撃重視」に直せばいい。また、戦闘中に攻撃目標が変わる可能性もあるため、常にマッコイ小隊から目を離さないようにしよう。

敵第2小隊は単なるおとりなのか？　その場から動かず攻撃もしてこない。

the mission after

長射程の武器がたくさん支給される

支給品リストの「ルートA」はMAP23を通った場合、「ルートB」はMAP22'を通った場合の支給品獲得条件。ただし、どちらの場合でも支給品とその獲得条件に変化はない。

作戦にかかる時間は2分を切ってしまうほど短いため、評価5は簡単に得られるだろう。支給品のうち武器は合計4種類あるが、どの武器も射程が長くて使えるものばかりだ。

支給品

名称	作戦評価 ルートA	作戦評価 ルートB
B.S.TypeR	3,4,5	3,4,5
B.S.TypeS	4,5	4,5
PECKER	3,4,5	3,4,5
GLANS	3,4,5	3,4,5
DIAPHRAGM I	3,4,5	3,4,5
SCHLONG	4,5	4,5
DEAD STICK	5	5

NEXT MISSION
次のミッション

⇒MAP22'を通った場合

MAP27（114ページ）
TARGIT
ターギット大砂丘

⇒MAP23を通った場合

MAP27'（116ページ）
TARGIT2
ターギット大砂丘

MAP27

UNAS軍の主力部隊が、ここターギットに集結
アトラス防衛部隊と呼ばれる強力な戦闘集団だ
総力戦になることを覚悟せよ

TARGIT
ターギット大砂丘

攻略難易度 ……………………………… B

支援あり

補給あり

WAWカラーリング
ライトサンド
サンドイエロー

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数
敵第1小隊	WAP-01(量産)	WAP	×3
敵第2小隊	WAP-01(量産)	WAP	×3
敵第3小隊	WAP-01(量産)	WAP	×3
敵第4小隊	WAP-01(量産)	WAP	×3
敵第5小隊	WAP-01(量産)	WAP	×3
敵第6小隊	MHG-03	戦闘ヘリ	×1

PEDDLER'S GOODS LIST

兵装名	種別	コスト
HI-Pack01	高機動ユニット	5000
HI-Pack02	高機動ユニット	8000
HI-Pack03	高機動ユニット	13000
NINJA-03	スモークディスチャージャー	2000
NINJA-04	スモークディスチャージャー	3500
NINJA-06	スモークディスチャージャー	6000
RShell1	予備弾倉	500
RShell2	予備弾倉	1000
RShell3	予備弾倉	2000
RShell4	予備弾倉	2500
RShell5	予備弾倉	3000
FCS11	火器管制システム	8500
FCS12	火器管制システム	10000
FCS21	火器管制システム	18000
AMIS	オートガトリング	10000
AMIS2	オートガトリング	15000
BirdEater	オートガトリング	30000
DragonSwat	オートガトリング	50000

set up

砂嵐で視界が悪い。武器は命中率を重視!

この戦域は視界が悪いため、攻撃力以上に命中率を重要視しなくてはならない。幸い、バックウェポンは攻撃力も命中率も高いキャノン系やミサイル系があり、選択には苦労しないですむ。メインアームはガン系で最大射程の長いものがベストだろう。また、補給を前提にするならボルトオンには火器管制システムを、そうでないならば予備弾倉を装備させよう。

tactics

マッコイ小隊は装甲を温存せよ

敵はWAWの後継機、WAPがほとんどを占めている。接近戦での破壊力はすさまじく、残り1機になったとしても安心できない。こちらもある程度の被害は止むを得ないという考えで戦おう。最後に残ったWAWがマッコイの機体だけでも作戦成功には代わりはない。他の2小隊を盾にしてでも、マッコイ機の装甲がなくならないように注意しよう。

攻略ルートは、マッコイ、リキン小隊の共同ルートと、ライツ小隊の単独ルートのふた手に分かれる。ただし、マッコイ小隊はなるべくリキン小隊よりも後方を移動するようにし、戦闘の際はリキン小隊の補佐役に撤する。また、ライツ小隊は敵第1小隊の移動を中継点13付近で食い止め、マッコイ小隊に被害が及ばないようにすること。敵第1小隊と敵第2小隊を全滅させたら各小隊のバックウェポンの残弾チェックをし、補給の必要があるかどうかを判断しよう。補給を受ける場合は、全小隊同時に実行した方がよい。補給の必要がない小隊を前線に残したりすると、敵の集中攻撃を受けてしまうからだ。残った敵は、同時に左右から包囲するようにして撃破していく。

なお、支援攻撃は最後に戦闘状態になる敵第4小隊に対して、3～4分後に設定しておくとよいだろう。

作戦開始直後に補給設定をし、すぐに実行できる状態にしておくとよい。

the mission after

マッコイたちの行く末は…?

章の最後の作戦となるため、評価の査定は行われない。支給品リストにあるものは、必ず獲得できるということになる。そして支給品があるということは…? ここから先は、自分の目で確かめてほしい。アフリカの行く末、そしてマッコイの行く末はどうなるのか。すべての謎はこのシナリオのエンディングで解明される。

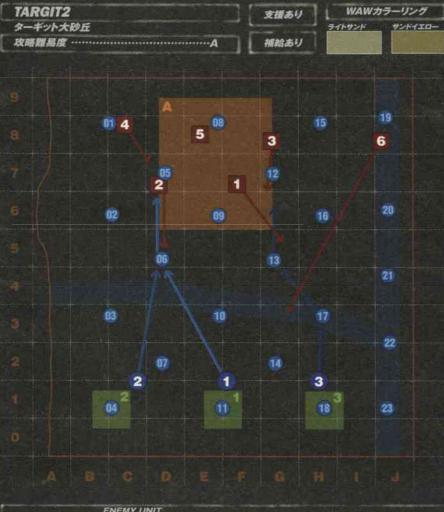
支給品

名称
GREYHOUND G
GREYHOUND
FLAPPER
DEAD STICK
GADGET
PHALLUS
SCHLONG
FALSIES

NEXT MISSION
次のミッション

⇒作戦成功の場合
119ページ

MAP27'

ケタ外れの戦闘力を誇る"黒いシケイダ"
ツェルベルスガードを名乗るこの小隊との決戦は
万全の態勢をもって臨め

TARGIT2
ターギット大砂丘
攻略難易度 ……………………………………A

支援あり
補給あり

WAWカラーリング
ライトサンド　サンドイエロー

ENEMY UNIT				
小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	備考
敵第1小隊	WAP-01(量産)	WAP	×3	
敵第2小隊	WAP-01(量産)	WAP	×3	
敵第3小隊	WAP-01(量産)	WAP	×3	
敵第4小隊	WAP-01(量産)	WAP	×3	
敵第5小隊	WAP-01(黒)	WAP	×3	
敵第6小隊	MHG-03×1	戦闘ヘリ	×1	

set up

射程の長い武器で身を固めよう

敵WAPに接近される前に撃破できるよう、バックウェポンは射程が長く攻撃力の高いものを装備させよう。また、この戦域は視界が悪く命中率が落ちてしまうため、ミサイル系の誘導性を利用してもよいだろう。弾数の少なさは予備弾倉と作戦中の補給でカバーし、絶対に接近を許さないつもりで戦いに臨もう。なお、メインアームも最大射程の長いものを選ぶとよい。

tactics

リキン小隊を盾にして進め!

マップと敵の配置は114ページのものと同じだが、黒いシケイダ(敵第5小隊)の存在が難易度を高くしている。支援攻撃の設定は必ずこの敵第5小隊を目標にし、時間は3〜4分後にしておくとよいだろう。また、激戦となる敵第5小隊との戦闘までは、マッコイ機の損傷を最小限にとどめておきたい。そのため、常にリキン小隊を盾にして戦わせるようにしよう。作戦開始直後もしばらくその場で待機して、リキン小隊を先に行かせてから進軍を開始するとよい。ただし、あまり遅れ過ぎないように注意すること。先に中継点07に移動しておくのもひとつの手だ。

point A 補給のタイミングに気をつけよう

敵第5小隊と戦う前に、バックウェポンの残弾を必ずチェックしておこう。接近戦になってしまうと、黒いシケイダ1機だけでもこちらを壊滅状態にされる危険性があるからだ。補給のタイミングは、敵第5小隊だけを残した状態からでは遅すぎる。これだと補給地点に戻るまでに、敵第5小隊に追いつかれてしまうことがある。ライツ隊は敵第1小隊を、リキン・マッコイ隊は敵第2小隊を全滅させた直後がベストだろう。補給を受けるのが面倒だからといって、量産型のシケイダ相手にバックウェポンを節約しようとは思わない方がよい。量産型とはいえ、接近戦の攻撃力は黒いシケイダに勝るとも劣らない強さを誇る。絶対になめてかからず、遠距離からバックウェポンで確実に撃破していくようにしたい。

とにかく強い黒シケイダ。接近されたらただではすまない。

the mission after

このシナリオはここで最後となる

シナリオ最後の作戦となるため支給品はない。無事作戦を成功させると、そのままエンディングになるのだ。

NEXT MISSION
次のミッション
⇒作戦成功の場合
EPILOGUE1
(118ページ)

MAP20の分岐をうまく調節する方法

このMAP29に来てしまうのは、98ページMAP20の分岐が原因。ここで別のシナリオへ分岐するには、MAP20までの作戦評価の平均を3未満にしなくてはいけない。しかし、作戦が成功した場合の評価は必ず5以上になるため、わざと作戦を失敗させないと平均が3未満になることはない。確実に狙いたいなら、1作戦につき最低1回は撤退をするなどして作戦を失敗させればよい。これなら作戦成功時の評価が高くても平均を下げていくことができるはずだ。ただし、失敗の合計が20回に達するとゲームオーバーになってしまうことに注意しよう。

成功時の評価が5でも、1回失敗して評価0を得ておけば平均は2.5になるわけだ。

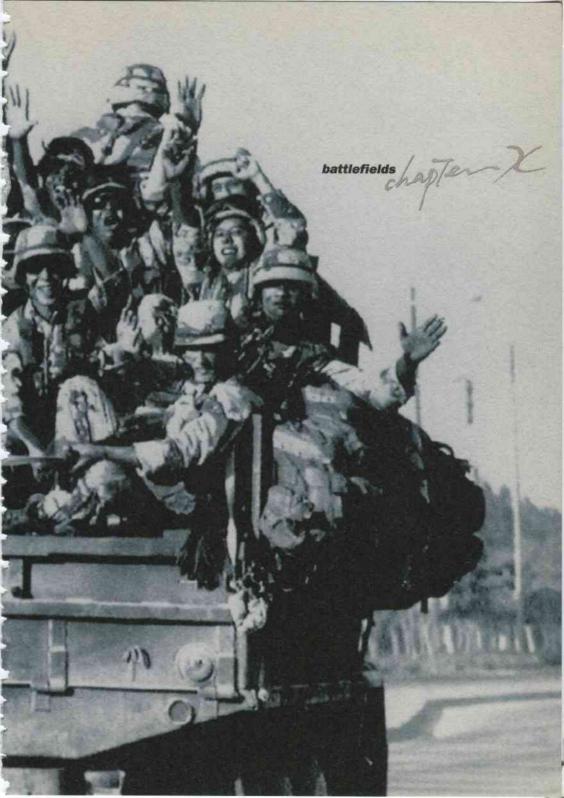
epilogue 1

作戦失敗が少なく、
高い評価を取り続けた場合、
このエンディングにたどりつく。
当面の問題は解決したが、
まだ謎は多く残されたままである

2035年1月、UNAS領に侵入した独立機動攻撃中隊は、ターギット大砂丘での決戦に勝利した。UNASに肩入れをしていたECは、アフリカへの足掛かりを失い撤退を余儀なくされた。任務を終えた独立機動攻撃中隊もこれで解散となり、彼らのUNAS領への侵略問題もWA大統領エンコモとUNAS統合議会議長ジェバールとの和平会談により、最悪の事態は回避された。数年後、国力を取り戻したWAは食料問題と雇用問題の解決のメドをつけ、新たに国土開発路線を推し進めていくことになる。一方UNASはECとの協力体制を強化し、工業化によって急速に発展の道を歩み始める。アフリカは一見平和を取り戻したかに見えたが、地下で蠢く謎の組織の存在により再び動乱の大陸へと様相を変えていくのである──。

マッコイ自身の戦いはまだ終わってはいない

戦友を死に至らしめた、傭兵部隊シンセミア。圧倒的な戦闘力を持つ黒いシケイダを駆る3人の戦士と、それを束ねる謎の男。そしてOCUとUNASの背後で暗躍する存在とはいったい何であるのか。ストーリーの合間に見え隠れするこれら多くの謎は、解決されることなくここに至った。マッコイ自身の戦いは、まだ終わったわけではない。そう、すべての答えは、彼自身の手で明かさなくてはならないのだ……。

battlefields
chapter X

MAP01'

KISANGANIの戦闘で今後の戦況は大きく変化する
ギリギリの時間と極度の緊張感のなかで
自分の限界に挑戦せよ

KISANGANI2
アルウィミ戦地
攻略難易度 ……………………………E

支援なし
補給なし

WAWカラーリング
オリーブグリーン　ナイトグレイ

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	備考
敵第1小隊	SHM-14	装甲車	×1	
	SOLDIER	歩兵	×4	
敵第2小隊	SHM-14	装甲車	×1	
	SOLDIER	歩兵	×4	
敵第3小隊	SHM-14	装甲車	×1	
	SOLDIER	歩兵	×4	
敵第4小隊	TKS-04	多脚戦車	×1	増援

set up

「生き延びるため」の学習設定を考える

メインアームの「DINGUS」と唯一のバックウェポン「WHOPPER」は、誰が装備してもかまわない。作戦遂行時間に大きな差は出ないだろう。学習設定は、「機動力」10、「攻撃力」40、「防御力」50ぐらいに設定する。これは防御スキルを早めに覚えさせ、マッコイ機の生存率を少しでも高くすることが狙いだ。

tactics

罠を逆利用して強行突破せよ

この「MAP01'」はゲームスタート後最初の作戦となるために、敵データや地形などは当然56ページのMAP1と全く同じものである。ただし、シナリオ分岐条件の「作戦遂行時間6分未満」を達成するには、通常の攻略ルートでは不可能であるため、あえてここで再度攻略する。

条件を満たすための攻略ルートは、左のマップで紹介しているルート以外には存在しない。カギとなっているのは中継点01で、ここを通過すると全敵小隊が一斉に行軍を開始し包囲作戦を取る。つまり、この敵の作戦を逆手に取り、移動によるタイムロスを少なくすればいいのだ。

point A 圧倒的な強さで敵をねじ伏せろ!

中継点07付近までは特に指示を出す必要はないため、序盤のターゲット設定はここまででかまわない。中継点07に達した後は、効率よく敵小隊を各個撃破していく。もっともベストな作戦は敵第1小隊→第2小隊→第3小隊の順に戦うことだが、左右の地形でマッコイ隊の進行を妨げられないように、細かくルート設定を施してやることも重要。また、敵第1小隊を全滅させるのに手間取ると、敵第2小隊が背後に迫ってきてしまう。この場合は順序などは気にせず、近い小隊から潰していくようにする。仮に敵の小隊に囲まれてしまっても、やられてしまう心配はない。

敵を十分に引きつけてから攻撃を開始し、移動の手間を省こう。

the mission after

シナリオが分岐すると支給品も変化する

57ページで紹介した作戦評価3の支給品は、ここでは獲得できない。これは分岐条件の「作戦遂行時間6分未満」を満たすと、評価は必ず4以上になってしまうからである。

評価5の場合にメインアームは1種類しか支給されないが、これはそれだけ「WHANG」が強力だということ。序盤戦はバックウェポンを使わないことが多いので、「WHANG」を入手した方がよい。

支給品

名称	作戦評価
WHANG	5
WHOPPER	4
PROD	4

NEXT MISSION
次のミッション

⇒作戦遂行時間が6分未満の場合

MAP03'（124ページ）
GEMENA2
ゲメナ

⇒作戦遂行時間が6分以上の場合

CHAPTER 1
(54ページ~)を参照

MAP03'

前作戦での迅速な行動が功を奏し
敵部隊はまだ迎撃態勢を整えていない
この機に乗じて一気に敵を掃討せよ

GEMENA2
ゲメナ

攻略難易度……D

支援なし

補給なし

WAWカラーリング
オリーブグリーン　ライトグレイ

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	備考
敵第1小隊	SHM-14	装甲車	×1	
	SOLDIER	歩兵	×4	
敵第2小隊	SHM-14	装甲車	×1	
	SOLDIER	歩兵	×4	
敵第3小隊	SHM-14	装甲車	×3	
敵第4小隊	TKS-04M	多脚戦車	×1	
	SHM-14	装甲車	×2	
敵第5小隊	TKS-04	多脚戦車	×3	
敵第6小隊	TKS-04	多脚戦車	×1	

set up

バックウェポンは装備させない

最初の戦闘の作戦評価が5で「WHANG」を手に入れているなら、それはマッコイに装備させるとよいだろう。また、バックウェポンは何も装備させないこと。学習設定は「右ガード」を覚えるまで、引き続き防御を多めにした設定にしておこう。ちなみに「右ガード」を覚えるのに必要な学習値は3000。「戦略的撤退」を利用して学習値を稼ぐのもひとつの手だ。

tactics

指揮官機はあえて無視せよ

地形は60ページのMAP03と全く同じものだが、敵データや行動パターンなどに若干違いがある。ストーリーの流れを同一時間軸の中で考えてみると、前作戦に6分以上かかった場合（54ページからのメインシナリオ参照）、敵はイティンビリ戦地に部隊を配備する時間ができる。本来マッコイたちもそこで戦っているはずである。つまりこのゲメナの敵にしてみれば、予定外の襲撃を受けることになるわけだ。そのため、普通だと作戦開始前に退却してしまうアンドローが、まだ前線に取り残されている。また、命令系統に混乱が生じているためか他の部隊の行動も鈍く、少々強引に進軍しても包囲されてしまうことはない。

攻略ルートは基本的に近くの小隊から撃破していく。前の作戦と同様に移動によるタイムロスを少なくするように努めよう。ただし、このルートはアンドロー（敵第6小隊）をわざと退却させてしまうパターンなので、もし彼を倒したいならば次の126ページの攻略を参考にしてほしい。この作戦で特に難しい場所というものはないが、しいて挙げれば多脚戦車を擁する敵第5小隊との戦い方ぐらい。これも今までたびたび紹介した通り、バックウェポンを使わずに戦えばまるで問題ないはずだ。

アンドローは多脚戦車に乗っている。誤って攻撃を加えないこと!

the mission after

作戦評価は4あれば十分だ

支給品のリストを見ればわかる通り、評価5で獲得できる兵装は4の場合と同じ。無理に評価を5にする必要はないということだ。アンドローを倒さない攻略ルートの場合、効率よく敵と戦えるために作戦遂行時間は短くてすむ。作戦評価の基準は時間だけではないが、4は簡単に出すことができる。やはり「WHANG」はここでも手に入れておきたい。

支給品

名称	作戦評価
PROD	3, 4, 5
BLUE VEINER	3, 4, 5
RAMROD	3, 4, 5
WHANG	4, 5

NEXT MISSION
次のミッション

⇒作戦成功の場合
（アンドローの生死問わず）

MAP04'（128ページ）
YAHORENDE2
ヤホレンデ

MAP03''

この早い展開に敵は完全に浮き足立っている
敵に態勢を立て直す隙を与えてはならない
速やかに敵を全滅せよ

GEMENA2
ゲメナ

攻略難易度 ……………………………………D

支援なし

補給なし

WAWカラーリング
オリーブグリーン　ライトグレイ

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	備考
敵第1小隊	SHM-14	装甲車	×1	
	SOLDIER	歩兵	×4	
敵第2小隊	SHM-14	装甲車	×1	
	SOLDIER	歩兵	×4	
敵第3小隊	SHM-14	装甲車	×3	
敵第4小隊	TKS-04M	多脚戦車	×1	
	SHM-14	装甲車	×2	
敵第5小隊	TKS-04	多脚戦車	×3	
敵第6小隊	TKS-04	多脚戦車	×1	

set up

メインアームの選択は好みの問題

MAP03'と攻略パターンは違うが、それによって兵装の選択に違いが生じることはない。また、兵装選択の融通が利くほどの種類はないはずだ。この作戦で重要なことは、「バックウェポンを装備しない」ということのみ。残るメインアームの選択は、何を装備してもかまわないだろう。学習設定についてはMAP03'のセットアップを参照してほしい。

tactics

アンドローを取り逃がすな!

このマップは124ページの別攻略パターンで、シナリオ上での別ルートというわけではない。こちらの攻略ではアンドロー(敵第6小隊)を倒すパターンを紹介するが、アンドローを倒すか倒さないかは、シナリオの分岐(50ページ参照)にかかわっていることを忘れないでほしい。

アンドローは作戦開始後3分経過すると退却行動を取り始め、約1分かけて中継点04まで移動し、フィールド上から姿を消す。この退却ルートを先回りし、アンドローを取り逃がさないようにすることが最大の目的になるわけだ。残った敵小隊は近いものから順に相手にしていこう。

point A さぞ激戦になると思いきや…?

最初に敵第5小隊との戦闘になるが、タイミング的にはこの戦闘中にアンドローが退却行動を開始するはず。敵第5小隊は多脚戦車3機で構成されているため、全滅には時間がかかる。結果として敵第5小隊にアンドローを交えての大乱戦、となるのだが、退却中のアンドローは一切攻撃してこない。さらに、敵第5小隊に対してはメインアームのみで戦えばまず反撃されることはない。大乱戦どころか、敵を一方的に攻撃できる。注意すべきはアンドローを逃がさないことのみ。これは、敵第5小隊との戦闘で攻撃設定を「集中攻撃」にして戦い、アンドローが接近してきたら照準を切り替え集中攻撃する。逃げるまでに十分倒しきれるはずだ。

アンドローがメインアームの射程内に入ったら、すかさず攻撃する。

the mission after

シナリオの分岐はもう少し後で

アンドローを倒してもまだシナリオ分岐はしないので、支給品とその獲得条件はMAP03'と全く同じ。ただし、こちらの攻略パターンは移動距離が長く、作戦遂行には比較的時間がかかる。作戦評価4も狙えないわけではないが、ここは3でもよしとしよう。どうしても「WHANG」がほしいなら、もう1度やり直してみるのもひとつの手だ。

支給品

名称	作戦評価
PROD	3,4,5
BLUE VEINER	3,4,5
RAMROD	3,4,5
WHANG	4,5

NEXT MISSION
次のミッション

⇒作戦成功の場合
(アンドローの生死問わず)

MAP04'(128ページ)
YAHORENDE2
ヤホレンデ

MAP04'

敵部隊もWAW小隊を投入
各小隊を確実に撃破し
初の対WAW戦に備えよ

YAHORENDE2
ヤホレンデ

攻略難易度 ……………………………C

支援なし

補給なし

WAWカラーリング

ライトブラウン　サンドブラウン

9
8
7
6
5
4
3

23 4 02 01 16 08 05 5 07 15 1 17 03 11 09 3 04 13 6 14 22 21 20

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	備考
敵第1小隊	SHM-14	装甲車	×1	
	SOLDIER	歩兵	×4	
敵第2小隊	SHM-14	装甲車	×1	
	SOLDIER	歩兵	×4	
敵第3小隊	ALM2000	戦車	×3	
敵第4小隊	TKS-04	多脚戦車	×1	
	SHM-14	装甲車	×2	
敵第5小隊	TKS-04	多脚戦車	×3	
敵第6小隊	LW-16D	WAW	×1	

set up

対戦車のことだけを考えて兵装を選ぼう

まだ防御の学習値が低く、戦車に接近戦を挑むのは危険。ここはバックウェポンを使った方がいいだろう。装備させるものは何でもかまわないが、できれば「WHOPPER」を使うのは避けたい。射程が短く、メインアームで戦うのとあまり大差がないからだ。また、対多脚戦車戦時にも邪魔になるだけなので、むしろ装備させない方がよいだろう。

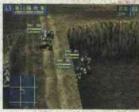
tactics

「まず登ること」からすべては始まる

敵戦力、行動パターンなどは、すべて62ページのMAP04と同じ。当然攻略も同じでかまわない。

この作戦において最大の難関は敵第3小隊の戦車3機だが、それ以前にH-1もしくはI-4の坂を登ることも難関のひとつと言える。比較的I-4の坂の方が幅が広くて登りやすいため、スムースな進行を望むならこちらを通るとよいだろう。この場合中継点03付近で敵第1小隊との戦闘になるが、これはほとんど問題なく撃破できる。

この後の展開としては、そのまま中継点23まで登りきって上から攻めていくパターンと、そのまま敵第3→第2小隊の順に戦って通常のルート(中継点02を目指すルート)に戻るパターンがある。敵第1小隊との戦闘時間が短くてすむようなら前者、長くかかってしまうようなら後者を選ぶようにするとよい。これは敵第3小隊がどれだけ近くに寄ってきているかを目安にして考える。中継点23に向けて移動する途中で、敵第3小隊に横から攻撃されるのは非常に危険だからだ。

また、上から攻めるパターンは安全性は高いものの、敵第2小隊が中継点03付近まで移動してしまい、クリアまで予想以上に時間がかかってしまうことに注意しよう。

坂を登る途中で1機でも落ちたら、全機下に戻って登り直しだ。

the mission after

作戦評価5を得るのは至難の技だ

支給品リストの「ルートA」は、前作戦でアンドローが退却した場合。「ルートB」はアンドローを倒した場合の支給品獲得条件だ。ただし、まだシナリオは分岐しないので支給品もその獲得条件も全く同じ。ここは見ての通り、作戦評価5以外の支給品は変化しない。もともと5を得るのは厳しいため、評価はあまり気にしなくてよいだろう。

支給品

名称	作戦評価	
	ルートA	ルートB
PROD	3, 4, 5	3, 4, 5
BLUE VEINER	3, 4, 5	3, 4, 5
WHANG	3, 4, 5	3, 4, 5
DIAPER E	3, 4, 5	3, 4, 5
STAFF	3, 4, 5	3, 4, 5
BUSHBEATER	5	5

NEXT MISSION
次のミッション

⇒作戦成功の場合

MAP05' (130ページ)
CLOSED MINE2
ヤホレンデ

MAP05'

この作戦では戦闘ヘリ対策が全てのカギを握る
加入したばかりのリキン隊は地上の敵を
マッコイ隊は戦闘ヘリを叩き落とせ!

CLOSED MINE2

ヤホレンデ

攻略難易度 ……………………………………D

支援なし

補給なし

WAWカラーリング

ライトブラウン　サンドブラウン

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	備考
敵第1小隊	SHM-14	装甲車	×1	
	SOLDIER	歩兵	×4	
敵第2小隊	TKS-04M	多脚戦車	×1	
	SHM-14	装甲車	×2	
敵第3小隊	TKS-04M	多脚戦車	×3	
敵第4小隊	LW-16D	WAW	×2	
敵第5小隊	MHG-03	戦闘ヘリ	×1	
敵第6小隊	MHG-03	戦闘ヘリ	×1	

set up

リキン小隊の学習設定は攻撃を多めに

マッコイ小隊には「STAFF」を装備させる。ただし「STAFF」はふたつしかないので、残りのWAWには何も装備させなくてよい。リキン小隊にはバックウェポンを装備させる必要はなく、メインアームも残り物でかまわない。それよりも、早く「下撃ち」までのスキルを覚えられるように、学習設定の割り振りを「攻撃力」主体に設定しておくこと。

【オススメ兵装】

tactics

新参のリキン小隊に過大な期待はするな

敵データとその配置に関しては64ページのMAP05と同じだが、敵第4～第6小隊の行動パターンが違ってくる。特に敵第5、第6小隊の戦闘ヘリは、作戦開始直後に自軍の近くまで接近してくるものの、すぐに元の位置に戻って上空で旋回待機する。このため「上撃ち」を覚えていないリキン小隊は、敵第3小隊撃破後マップ中央を通って中継点12付近にいる敵第4小隊の撃破に向かわせよう。戦闘ヘリは2小隊ともマッコイ小隊で倒すようにする。最後に戦うことになる敵WAW小隊は、それほど攻撃力は高くないので、接近戦でも楽に倒せるはずだ。

point A バックウェポンは温存しておこう

マッコイ小隊に対戦闘ヘリ用の兵装(ミサイル兵器)を持たせることも重要だが、ミサイル兵器は弾数が特に少ないため、肝心の対戦闘ヘリ戦時に弾切れをおこしていることが多い。左のマップ上で紹介しているルートを進行する場合、マッコイ小隊は戦闘ヘリと戦う前に敵第2小隊と戦うことになる。ここでいかにバックウェポンを使わずに切り抜けるかがカギなのだが、これはメインアームの射程内に入るまで「防御重視」で近付くようにすればいい。また、中継点01→09というルート設定をして、敵第2小隊を間接的に攻撃目標にする方法でもいいだろう。とにかく1発でも多くバックウェポンを残し、厄介な戦闘ヘリを素早く倒せるようにすることが大事だ。

戦闘ヘリはメインアームでも倒せるが、かなり時間がかかる。

the mission after

新機体が支給される可能性あり!

支給品リストの「ルートA」は、「GEMENA2」でアンドローが退却した場合。「ルートB」はアンドローを倒した場合の支給品獲得条件。次の作戦でシナリオが分岐するため、支給品に違いがあることに注意。この作戦は比較的短時間で決着がつくので、評価5は簡単に得られるはずだ。3点しか得られなかった場合はやり直した方がよいだろう。

支給品

名称	作戦評価 ルートA	作戦評価 ルートB
B.H.Mk2 G	5	4, 5
B.H.Mk2'		5
STAFF	3, 4, 5	
BUSHBEATER	4, 5	
BANGER	5	
BONER		4, 5
ENVELOPE		5

NEXT MISSION

次のミッション

⇒GEMENA2でアンドローが退却した場合

MAP06'(132ページ)
BAMINGUI2
バミンゲイ

⇒GEMENA2でアンドローを倒した場合

MAP10'(134ページ)
TOURBA PLANT2
チャド　東プラント

MAP06'

丘陵地帯のため水平から敵を攻撃できる機会が少ないが
さしたる問題ではないだろう
戦力を2方向に分散し左右から敵を潰しにかかれ

BAMINGUI2
バミングイ

攻略難易度 ……………………………D

支援あり

補給あり

WAWカラーリング

フラットアース　サンドイエロー

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	備考
敵第1小隊	SHM-14	装甲車	×1	
	SOLDIER	歩兵	×4	
敵第2小隊	SHM-14	装甲車	×1	
	SOLDIER	歩兵	×4	
敵第3小隊	LW-16D	WAW	×2	
敵第4小隊	LW-16D	WAW	×2	
敵第5小隊	TKS-04M	多脚戦車	×3	
敵第6小隊	TKS-04M	多脚戦車	×3	

set up

リキン小隊に「上撃ち」を覚えさせよう

バックウェポンについては「tactics」の項で詳しく触れているので、そちらを参照してほしい。メインアームはリキン小隊の方に強いものを装備させる。反撃される心配がほとんどないため、単純に総合攻撃力の高いものを選べばよいだろう。また、リキン小隊の学習設定は引き続き「攻撃力」主体に、マッコイ小隊はそろそろ自由に設定してもかまわない。

tactics

あれこれ考えず最短距離を突き進め

敵データと配置は66ページのMAP06と同じだが、敵第1、第2小隊の行動パターンが少々違っている。ただ、戦略上で不利になるほどの違いではないため、全く気にする必要はないだろう。地雷も存在しないので、進行ルートは最短距離を進むように設定してかまわない。敵第3、第4小隊はWAW2機ずつで構成された機動部隊で、マッコイ小隊は主にこのWAWを目標にして行動する。WAWを相手にする場合は射程が長い武器を主体にして戦うのが基本だが、このマップは地形の起伏が激しい。バックウェポンを使っても敵に当たらず、地面などの遮蔽物に当たってしまうため、使うなら地形の影響を受けにくいグレネードやミサイルの方が無難。

一方、リキン小隊は多脚戦車で構成された敵第5、第6小隊を攻撃するため、バックウェポンは装備させない方がよい。途中WAWと戦うシチュエーションもあるが、これはマッコイ小隊との同時攻撃になり、メインアームのみでもそれほど苦戦はしない。リキン小隊はこれといって危険なところがなく、作戦中のカメラ視点は常にマッコイ隊に合わせておいてかまわない。なお、支援攻撃は敵第6小隊を目標にし、時間は2〜4分の間から好きな時間を選ぶ。5分以上だと作戦終了までに間に合わない可能性があるからだ。

敵第4小隊のWAWは、崖の下から攻撃すれば難なく倒せる。

the mission after

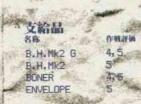
作戦評価3では何も支給されない

この作戦は比較的、作戦評価5を得やすい。支給品の種類も作戦評価によってかなり差があるため、5点を得られなかったらやり直した方がよい。支給品のうち、武器はバックウェポンの「BONER」1種類のみだが、これは非常に使い勝手のよいもの。また、他の3種類の支給品も生存率アップにつながるものばかりなので、確実に入手しよう。

支給品

名称	作戦評価
B.H.Mk2 G	4,5
B.H.Mk2	5
BONER	4,5
ENVELOPE	5

NEXT MISSION

次のミッション

⇒作戦成功の場合

MAP10'（134ページ）
TOURBA PLANT2
チャド 東プラント

MAP10'

プラントの守備隊はこれまでの敵より格段に強い
補給部隊を有効的に活用し
バックウェポンで遠距離から攻撃せよ

TOURBA PLANT2

チャド　東プラント

攻略難易度 ……………………………B

支援なし

補給あり

WAWカラーリング

カーキ　ランドブラウン

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	小隊名	ユニット名	種別	ユニット数
敵第1小隊	TKS-04	多脚戦車	×1	敵第5小隊	LWG-16DE	WAW	×1
	SOLDIER	歩兵	×4		LWS-16DE	WAW	×2
敵第2小隊	TKS-04	多脚戦車	×1				
	LWS-16DE	WAW	×2				
敵第3小隊	TKS-04	多脚戦車	×1				
	LWS-16DE	WAW	×2				
敵第4小隊	TKS-04	多脚戦車	×1				
	LWS-16DE	WAW	×2				

set up

補給を前提にして選んでもよい

敵WAWを攻撃する部隊のバックウェポンはキャノン系がベスト。弾数が少ないが、この作戦では補給でカバーできる。全機に装備できないようであれば、ロケット系を装備させてもよいだろう。メインアームはあまり多用しないので、好みで選んでかまわない。また、学習設定もマッコイ、リキン小隊とも、プレイヤーの意志で自由に割り振ってよい。

tactics

ピンポイント攻撃が作戦成功の秘訣だ

74ページのMAP10とは違って8分という時間制限はなく、敵のデータや配置も若干異なっている。また、本来通るはずのTIGUIRIをとばしているので、以後の作戦はライツ小隊なしで遂行しなくてはならない。

ここでもっとも注意しなくてはならないのは、敵第2〜4小隊に1機ずついるガン系のメインアームを装備したWAW。マシンガン系のメインアームを装備しているWAWと比べると、攻撃力が異常に高い。これらの敵には、射程距離の長いバックウェポンで、遠くから確実に破壊できるようにしよう。「集中攻撃」を利用してピンポイント攻撃を仕掛けたい。

point A 補給をするなら早めに決断せよ

リキン小隊は作戦開始後すぐに敵第5小隊との戦闘になる。この小隊はWAW3機で構成されているが、あまり強くないので苦戦はしないはず。バックウェポンをどんどん使い、なるべく早く全滅させてしまおう。そしてこの戦闘後、バックウェポンの残弾が少ないようであれば、すぐ補給を受けるように。残る敵第3・第4小隊は、メインアームだけで相手するには分が悪いからだ。

リキン小隊が補給を受けた場合、マッコイ小隊は敵第2、1小隊撃破後その場で待機する。そしてリキン小隊が戦線に復帰したら、敵第3小隊を同時に攻撃する。また、リキン隊が弾数の多いロケット兵器を装備している場合は、補給を受けずにそのまま移動を続けてもかまわない。

向かって左側にいるWAWに要注意。真っ先に狙い撃ちしよう。

the mission after

作戦評価がないため支給品は必ず同じ

MAP05'からこの戦線に来た場合はこれが最後の作戦、そうでない場合も次からは新しい章となるため評価の査定はない(支給品の変化もなし)。つまり、どちらの場合も支給品のことを気にしてプレイする必要がまったくないわけだ。

支給品

名称
B.H.Mk2 G
B.H.Mk2
ROOSTER
PUTZ
MANHOOD
BONER
WICK
ENVELOPE

NEXT MISSION
次のミッション

⇒MAP05'からこの戦域に来た場合
EPILOGUE3(149ページ)

⇒MAP06'からこの戦域に来た場合
MAP11'(136ページ)
SANGANA BEACH2
サンガナ海岸

MAP11'

砂地での戦闘は機動力が落ち、回避行動もままならない
戦車の砲撃にはこれまで以上の注意が必要だ
支援攻撃を活かして戦局を優位な状況に導け

SANGANA BEACH2
サンガナ海岸
攻略難易度 ……………………………………A

支援あり
補給なし

WAWカラーリング
ナイトブルー
ナイトグレイ

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	備考
敵第1小隊	ALM2000	戦車	×3	
敵第2小隊	ALM2000	戦車	×3	
敵第3小隊	SWU-03	WAW	×1	
	SW-03	WAW	×2	
敵第4小隊	SWU-03	WAW	×1	
	SW-03	WAW	×2	
敵第5小隊	SWU-03	WAW	×1	
	SW-03	WAW	×2	

set up

バックウェポンの射程は小隊単位で統一する

まだ射程の長いものが支給されていないメインアームは別として、バックウェポンの射程は、なるべく各小隊ごとに統一した方がよい。射程がまちまちだと隊列が縦長になってしまい、前にいるユニットが敵の集中攻撃を受けやすくなるからだ。この作戦では、マッコイ小隊はキャノン系で統一、リキン小隊はロケット系で統一するとよいだろう。

tactics

この最悪の状況をいかに切り抜けるか？

このミッションでは、夜間戦闘の上、足場が悪いという戦場面での状況の厳しさに加え、マッコイ、リキンの2小隊で戦闘に臨まなくてはならない。さらに、本来のシナリオでは増援として後から登場する敵第3～第5小隊が、作戦開始時から参戦している。幸いこの3つの小隊は、一定ルート上を移動しているだけなので、それほど危険な存在ではない。

支援攻撃は敵第4小隊を目標にし、時間は2分に設定しておくとよい。敵第4小隊と第3小隊はお互いに接近するような動きをとるため、敵第3小隊も巻き込んでくれる可能性もあるからだ。

point A 対戦車にすべての火力をつぎ込め！

敵第1・第2小隊は、戦車3機ずつで構成された遊撃隊。作戦開始と同時に自軍に向かって攻め込んでくるため、素早くそれに対応しなくてはならない。ここで重要になるのがリキン小隊の役割。敵第2小隊の砲撃がマッコイ小隊に及ばないように、盾となるように行動する。最悪、敵第2小隊と刺し違えるつもりでかまわない。バックウェポンもここで全弾使い切ってしまってよいだろう。

また、79ページの攻略と同じように、支援攻撃をいきなり敵第1小隊に使ってもよい。これならマッコイ小隊がすぐにリキン小隊の援護に回れるため、各ユニットの生存確率が断然高くなるはずだ。なお、戦車部隊撃破後の目標設定は、近いものから順でかまわない。

攻撃射程内に入るまでは、必ず「防御重視」にして移動すること。

the mission after

作戦評価は4あれば文句なし

支給品リストのうち「B.H.Mk2 G」と「B.H.Mk2」は新しい機体ではない。もともと全員にいき渡っている機体だ。それよりも、ここはメインアームの「DANG」が貴重。評価4で獲得できるので、確実に入手しておきたい。また、この作戦で評価5を得るのはかなり難しい。仮に得られたとしても特別な支給品はないので、無理に評価5を狙う必要はまったくない。

支給品

名称	作戦評価
B.H.Mk2 G	3, 4, 5
B.H.Mk2	4, 5
MANHOOD	3, 4, 5
ENVELOPE	3, 4, 5
DANG	4, 5

NEXT MISSION
次のミッション

⇒作戦成功の場合

MAP13'（138ページ）
ESCRAVOS2
エスクラボス

MAP13'

この戦域は非常に狭く、敵の密集度が高い
包囲されて集中攻撃をされないよう
リキン小隊を敵の後方へ迂回させ前後から挟撃せよ

ESCRAVOS2

エスクラボス

攻略難易度 ……………………B

支援なし

補給なし

WAWカラーリング

ライトグレイ　シーグレイ

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	備考
敵第1小隊	SHM-14	装甲車	×3	
敵第2小隊	TKS-04	多脚戦車	×1	
	SHM-14	装甲車	×2	
敵第3小隊	TKS-04	多脚戦車	×3	
敵第4小隊	SWU-03	WAW	×1	
	SW-03	WAW	×2	
敵第5小隊	SWU-03	WAW	×1	
	SW-03	WAW	×2	

set up

マッコイ小隊の兵装は戦略によって左右される

マッコイ小隊が浜辺に降りて戦う安全策を取る場合、バックウェポンはリキン小隊にのみ装備させる。舗装道路上を強襲するなら、マッコイ小隊にもバックウェポンを装備させよう。この場合にはキャノン系がベスト。リキン小隊はどちらの場合でもミサイル系がよいだろう。なお、メインアームはマッコイ小隊がマシンガン系、リキン小隊はガン系がよい。

tactics

強行突破を狙うか？安全策を取るか？

左のマップ上の進軍ルートをそのまま進むと、マッコイ小隊は敵第1〜第4小隊の全部を相手にしなくてはならない。これはあまりにも危険なので、最低でもリキン小隊が敵第5小隊を撃破するまでは、スタート地点で待機した方がよい。また、マッコイ小隊の進行ルートを中継点03→16と設定して、浜辺に降ろしてしまうという方法もある。この場合、敵第2、第3小隊は浜辺から直接メインアームで攻撃でき、反撃される心配もほとんどない。ただし上に登り直すのが困難なため、万が一リキン小隊が全滅してしまうと多大な時間を要するはめになる。

point A ここからの動きは臨機応変に!

リキン小隊は、このポイントA付近で敵第5小隊との戦闘になる。敵第5小隊はバックウェポンを使用すれば難なく撃破できるが、問題はその後の展開。攻略ルート通り中継点10→敵第4小隊と設定すると、マッコイ小隊の進軍開始タイミングが重要になる。安全性を重視するなら、リキン小隊が中継点11付近に到着するまでマッコイ小隊は動かさない方がよいだろう。作戦時間を短縮させたい場合は、中継点03か05に向けて移動してマッコイ小隊と合流する。合流後はマッコイ小隊の進軍ルートを基本にして移動すればよい。どちらのパターンでも、この作戦上もっとも危険な相手は敵第4小隊だ、ということを覚えておこう。逆に、敵第1小隊はほとんど攻撃能力がないので全く気にしなくてよい。

すぐ浜辺に降りる場合は、バックウェポンを持たせない方がよい。

the mission after

作戦評価5以外はやり直しの気持ちで

機体2種類とメインアーム3種類が支給品。このうち機体は新しいものではないためまったく必要がなく、「CANE」のことさえ考えなければ評価は3でもかまわない。しかし、この作戦は難易度こそ高いものの評価5を得るのはかなり簡単。「CANE」も使い勝手がいい武器なので、ここは絶対に評価5を得るつもりでプレイしよう。

支給品

名称	作戦評価
B.H.Mk2 G	3,4
B.H.Mk2	4
PUTZ	3,4,5
DANG	3,4,5
CANE	5

NEXT MISSION

次のミッション

⇒作戦成功の場合

MAP14'（140ページ）
EAST LEKKI2
レッキ東部

MAP14'

レッキ港へ至る舗装道路上に
かなりの数のWAWが配備されている
バックウェポンを効率よく使い端から確実に潰していけ

EAST LEKKI2
レッキ東部

攻略難易度 ……………………C

支援なし

補給なし

WAWカラーリング
アースグレイ　ライトサンド

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	備考
敵第1小隊	TKS-04M	多脚戦車	×1	
	SOLDIER	歩兵	×4	
敵第2小隊	TKS-04M	多脚戦車	×3	
敵第3小隊	SWU-03	WAW	×1	
	SW-03	WAW	×2	
敵第4小隊	SWU-03	WAW	×1	
	SW-03	WAW	×2	
敵第5小隊	SWU-03	WAW	×1	
	SW-03	WAW	×2	

set up

バックウェポンは弾数優先で選ぼう

本来なら対WAWにはキャノン系のバックウェポンを使うとよいのだが、ここはWAWの数が多いため、弾数の多いロケットかグレネード系を装備しておこう。また、わざと各小隊内でバックウェポンの射程をばらばらにするのもひとつの手。少々危険が伴うが（137ページのセットアップ参照）、無駄な弾を撃たなくてすみ、弾数の節約ができるからだ。

tactics

バックウェポンはWAW相手にだけ使う

敵小隊の密集度が低く、数の割りには苦戦しないですむ。敵は大半がWAWなので、バックウェポンを使っての戦闘が主体になるはずだ。ただしバックウェポンの弾数には限りがあるため、必然的に節約しなければならない。節約の対象となる相手は、敵第1・第2小隊。この2小隊とは、バックウェポンを一切使わずに戦うようにする。具体的には、敵第1小隊を攻撃するリキン小隊は中継点04を目標に、敵第2小隊を攻撃するマッコイ小隊は中継点17を目標に設定しておけばよい。

敵第3小隊は、戦闘が長引くと中継点06に向けて後退を始め、敵第5小隊と合流する。この移動スピードは思いのほか速いので、敵第5小隊とまとめてリキン小隊に掃討させてしまおう。

このマップのWAWはあまり好戦的ではなく、合流されてしまってもそれほど危険な相手ではない。それでも敵第3小隊をマッコイ小隊で倒したいなら、敵第2小隊撃破後は中継点16に向けて移動させる。つまり、回り込むように移動しつつ攻撃、というルート設定をするとよい。また、このときに行動設定を「防御重視」にしておき、先に中継点16側に移動してから「攻撃重視」に切り替えればなお確実だろう。

いくら敵WAWが好戦的でないといっても、接近戦は要注意だ。

the mission after

新機体がほしいなら作戦評価5を狙え！

評価5でなければ獲得できないものは全部で3つ。機体2種類にメインアーム1種類がそうだが、どれも「絶対必要」といい切ってしまえるほどの貴重品。幸い評価5を得るのはそれほど難しい作戦ではないので、確実に獲得しておくこと。ちなみに「PRICK」はこのルートで唯一の長射程ガン。長射程といっても最大射程は2だが、その効果は絶大だ。

支給品

名称	作戦評価
B.H.Mk2	3, 4, 5
B.S.TypeX	5
BULL SHOT	5
SHEATH	3, 4, 5
ENOB	4, 5
PRICK	5

NEXT MISSION
次のミッション

⇒作戦成功の場合

MAP17'（142ページ）
LAGOS Is.2
ラゴス島

MAP17'

敵WAWは全機ハンドキャノンを装備している
長距離からの攻撃に備え
防御を有効的に使って攻撃せよ

LAGOS IS.2
ラゴス島

攻略難易度 ……………………………………B

支援なし

補給なし

WAWカラーリング

ナイトグレイ　ランドブラウン

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	小隊名	ユニット名	種別	ユニット数
敵第1小隊	ALM2000	戦車	×1	敵第4小隊	SWU-03	WAW	×1
	SHM-14	装甲車	×2		SW-03	WAW	×2
敵第2小隊	ALM2000	戦車	×1	敵第5小隊	SWU-03	WAW	×1
	SHM-14	装甲車	×2		SW-03	WAW	×2
敵第3小隊	ALM2000	戦車	×3	敵第6小隊	SWU-03	WAW	×1
					SW-03	WAW	×2

set up

新機体はマッコイ小隊にすべて与える

前作戦で評価5を得ているなら、まず機体変更をマッコイ小隊優先で行おう。また、メインアームの「PRICK」はリキン小隊に装備させるとよいだろう。「PRICK」がない場合は、マッコイ小隊ともども自由に選択してかまわない。バックウェポンはリキン小隊にキャノン系、マッコイ小隊にはグレネード系を装備させよう。

tactics

行動設定の切り替えは小まめに行え!

このミッションは、90ページのMAP17と同じマップだが、マッコイ小隊がTCKで出撃しないため、相当な苦戦を強いられる。また、橋上にいる敵を相手にすることになるリキン小隊も、単独行動というハンデを背負わされる。

作戦開始直後、マッコイ小隊は戦車3機で構成された敵第3小隊との戦闘になるが、ここは「防御重視」にして接近し、メインアームで一気に倒してしまう戦法を取るとよい。足場は安定しているため、比較的楽に接近することが可能だ。バックウェポンはこの後に控える敵WAW用に温存しておこう。

point A メインアームで橋上から狙撃せよ

リキン小隊はH-9から橋へ上がっていくわけだが、橋のすぐ脇の第1小隊は、中継点19付近からメインアームで攻撃する。攻撃がとどかないようであれば、ターゲット設定を直接敵に合わせ、バックウェポンを使えばよいだろう。

敵第2小隊を全滅させ中継点16まで到達したら、その場で待機。これは敵第5小隊が中継点20付近まで移動してきた場合に、敵第6小隊に横から攻撃されないようにするため。そして敵第5小隊が橋の下まで移動してきたら、リキン小隊のターゲット設定を中継点20に合わせる。こうすると敵WAWのハンドキャノンを地形で封じることができ、それほど苦戦しないですむはずだ。

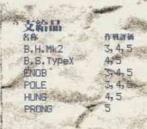
中継点20に合わせるのは、バックウェポンを使わないようにするため。

the mission after

「HUNG」は確実に獲得しておきたい武器

支給品のうち「HUNG」は、「BONER」の強化版ともいえるキャノン系バックウェポン。ここではひとつしか支給されないが、必ず獲得しておきたい武器だ。また、評価5の場合に獲得できる「PRONG」は、強力なマシンガン。しかし、使う機会が次の作戦ぐらいしか残されていないため、無理をしてまで評価5を狙う必要はないだろう。

支給品

名称	作戦評価
B.H.Mk2	3, 4, 5
B.S.TypeX	4, 5
ENOB	3, 4, 5
POLE	3, 4, 5
HUNG	4, 5
PRONG	5

NEXT MISSION

次のミッション

⇒作戦成功の場合

MAP18'(144ページ)
4th BRIDGE2
ラゴス　イド島

MAP18'

これしきの兵力で我々の足止めを計るとは
敵も相当追い込まれている証拠だろう
小細工せず正面から叩きのめせ

4th BRIDGE2

ラゴス　イド島

攻略難易度 ……………………D

支援なし

補給なし

WAWカラーリング

ナイトグレイ　ナイトブルー

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	備考
敵第1小隊	SWS-03E	WAW	×1	
	SWS-03	WAW	×2	
敵第2小隊	SWS-03E	WAW	×1	
	SWS-03	WAW	×2	
敵第3小隊	MHG-03	戦闘ヘリ	×1	
敵第4小隊	MHG-03	戦闘ヘリ	×1	

set up

攻撃力と射程優先で兵装を選択しよう

実質バックウェポンを必要とする相手は1小隊と考えてよい。弾数のことはまったく度外視して選択しよう。マッコイ、リキン小隊ともに射程が長く1発の攻撃力の高い、キャノンやミサイル系で固めてしまおう。メインアームは戦闘ヘリを撃破しやすいガン系がよいが、大きな変化はないため自由に選んでもかまわない。

tactics

敵の数は少ないが油断は禁物だ

オープニングのイベントで、ファーフィーのセリフがある。他のシナリオでは絶対にお目にかかれないので、これは一見の価値ありだろう。

自軍が2小隊しかいないことを除けば、敵データや配置などすべて92ページのMAP18と同じ。もともと移動できる範囲が限られている作戦のため、進軍ルートも同じでかまわない。戦闘上の注意点としては、敵第1小隊を相手にする場合に、バックウェポンを節約することぐらい。この作戦上もっとも危険度が高い相手は敵第2小隊なので、そこで一気にバックウェポンを使い切るようにしてもかまわない。敵第3、第4のヘリ小隊とは中継点04付近で戦闘になるが、特に指示を出さなくても余裕で撃破できるだろう。

敵第2小隊の危険度が高い理由は、そのメインアームの強さによる。これはミサイルを連射する特殊な武器で、威力もさることながら、まともに当たると機体が転倒してしまう。倒れている状態ではシールド防御もできず、連続でダメージを受けてしまう。ただし、このミサイルの射程はそれほど長くないので、接近されるまでにバックウェポンでなるべく多くのダメージを与えておくこと。また、集中して攻撃できるように、2小隊でかたまって移動することも重要だ。

敵第2小隊は、マッコイたちが中継点11付近に達すると移動を開始する。

the mission after

泣いても笑ってもこれが最後の支給品

次の作戦がこのシナリオの最終任務となるため、兵装の支給もこれが最後。ここは評価5をきっちり得て、万全の状態で次の作戦に赴くように。ただし、この作戦は移動距離が長く時間がかかるため、少しでも戦闘に手間取ったりするとすぐに評価が下がってしまう。5を得るのが難しいというわけではないが、常に迅速な行動を心がけるようにしたい。

支給品

名称	作戦評価
B.H.Mk2	3, 4, 5
B.S.TypeX	4, 5
BULL SHOT	5
PRICK	3, 4, 5
PRONG	3, 4, 5
POLE	3, 4, 5
HUNG	3, 4, 5
D-RIGGED	4, 5
BAGGIE	5

NEXT MISSION
次のミッション

⇒作戦成功の場合
MAP19'（146ページ）
YABA2
ラゴス　ヤバ地区

MAP19'

ビルが林立する市街地での戦闘となるため
バックウェポンはあまり役に立たないと考えてよい
メインアームを使い地形を盾にして戦闘せよ

YABA2

ラゴス　ヤバ地区

攻略難易度 ……………………………………A

支援なし

補給なし

WAWカラーリング

ライトグレイ　サンドグレイ

ENEMY UNIT

小隊名	ユニット名	種別	ユニット数	小隊名	ユニット名	種別	ユニット数
敵第1小隊	SWU-03	WAW	×1	敵第4小隊	SWU-03	WAW	×1
	SW-03	WAW	×2		SW-03	WAW	×2
敵第2小隊	SWU-03	WAW	×1	敵第5小隊	SWG-03E	WAW	×1
	SW-03	WAW	×2		SWG-03	WAW	×2
敵第3小隊	SWU-03	WAW	×1	敵第6小隊	SWG-03E	WAW	×1
	SW-03	WAW	×2		SWG-03	WAW	×2

set up

「PRICK」は全機体にいき渡るほどあるか？

メインアームの「PRICK」は最低でも3つあるはずなので、マッコイ小隊には必ず装備させる。もちろん、6つあるならリキン小隊にも装備させること。バックウェポンはリキン小隊に弾数の多いロケット系を、マッコイ小隊にはキャノン系を装備させておこう。

tactics

マッコイ小隊は安全にリキン小隊は大胆に

リキン小隊の進行ルート上は遮蔽物が少なく、バックウェポンに頼った戦い方が可能だ。敵第1小隊を相手にするときのみメインアームで戦い、それ以外は近い敵から順に直接攻撃目標に設定していけばよいだろう。逆にマッコイ小隊には、バックウェポンを使えるようなシチュエーションがほとんど存在しない。接近戦が主体になるため、必然的に危険な状況下に置かれることが多くなる。時間をかけてでも安全に進むようにし、敵小隊に挟まれたりしないように気を配ろう。特に敵第6小隊との戦闘は、それまでの状況によって戦法を変えていくようにしたい。

point A メインアームの射程で危険度は大きく違う

敵第2小隊との戦闘時、マッコイ小隊のメインアームの射程が1しかないと、中継点10と11の間の開けたエリアまで前進してしまう。ここは横からの攻撃に対して無防備なエリア。戦闘が長引くと、敵第4小隊がF-3のあたりからキャノン砲を撃ってくる。これを避けるため、メインアームの射程は必ず2まであるものを選ぶこと。これなら敵第2小隊とはG-0付近で戦え、ビルがキャノン砲に対しての盾になってくれるのだ。またここでは、マッコイ小隊は敵第2小隊を全滅させることを最優先にし、敵第4小隊はリキン小隊にまかせてしまうとよいだろう。

point B マッコイ機の装甲に気をつけろ

マッコイ小隊、特にマッコイ機が破壊されないように注意しよう。装甲が十分残っているならば、攻略ルート通りに進んで敵第6小隊と戦う。少ないようなら、中継点03付近でリキン小隊と合流してしまおう。この場合、先に敵第3・第5小隊と戦うことになるが、マッコイがリキン小隊の前に出てしまわないように注意すること。また、中継点04付近まで行くと敵第6小隊が反応して動き出してしまう。敵第5小隊の撃破に向かう場合は、中継点08から回り込むとよいだろう。マッコイ隊は、この敵第5小隊を攻撃するときのみバックウェポンを使うようにしよう。

the mission after

激戦ルートを勝ち抜いた先は？

このミッションで本作戦は終了。2個小隊で激戦をくぐり抜けるという、もっとも難易度の高いルートだが、ストーリーの謎に関しては解明されない点が多い。初プレイでこのルートに来た場合は、50ページを参考にして他のルートにも挑戦することをおすすめする。

NEXT MISSION
次のミッション

⇒作戦成功の場合
EPILOGUE2(148ページ)

epilogue 2

キサンガニ戦地での作戦を
6分未満で成功させ、
かつゲメナでアンドローが
退却した場合、このエンディングにたどりつく。
表面上の問題は解決したことになるが……？

2034年9月、独立機動攻撃中隊はWALFと共にラゴスヤバ地区の制圧に成功、ギゼンガの身柄を確保する。ギゼンガの手から解放されたWAは、民衆の指示を得て再度大統領に選ばれたエンコモの働きによって、破綻しかけていた内政も次第に立て直されていった。数年後、国力を取り戻したWAは食料問題と雇用問題の解決のメドをつけ、新たに国土開発路線を推し進めていくことになる。一方UNASはECとの協力体制を強化し、工業化によって急速に発展の道を歩み始める。双方の発展の方向性は違うものの大陸全体にもこれらに同調する動きが見え始め、アフリカは着実に新しい時代を歩み始めていくのである——。

epilogue 3

ゲメナでアンドローを倒した場合、
このエンディングにたどりつく。
マッコイたちの活躍は、
アフリカ全体にとっては
悪影響だったのだろうか

2034年7月、独立機動攻撃中隊はチャドにおいてザインゴを壊滅状態に追い込んだ。ザイアスは戦死、残存兵力もCA民兵軍の手により処理され、これによりザインゴは完全に崩壊した。OCU軍のWAWに対する評価は上がり、先端技術を独占したジェイドメタル社がWAW開発技術において大きな発展を遂げる。同年12月にはUNAS・ギニアナ・CAの協力体制がしかれ、さらに北西中アフリカとECによる資源技術協力"ユーラフロ協力体制"が確立された。事実上アフリカは二分化され、紛争や内戦の頻発が闇兵器産業を育てていくようになる。アフリカは、まさに闇の流通解放区として悲劇をもたらす元凶となっていくのである——。

data file
各項目の説明

1　名称
武器、ユニットの名称。左上の英字はその武器、ユニットの形式番号、右上はそれらの日本語表記。

2　種別
武器、ユニットの種類。カッコ内はさらに詳細な種類(ユニットの場合は登場した時期)を示している。各武器、ユニットの性能、効果、およびユニットの登場時期の詳細については10～29ページを参照。

3　製造元
その武器、ユニットを開発したメーカーを表記。

4　詳細データ
武器、ユニットの能力。項目は全部で14あり、兵器の種類によって項目数は異なる。14項目の詳細は以下の通り。

a　カウンタ
その武器を購入するために必要なカウンタ。ボルトオンのみの項目。カウンタとは、作戦終了後に支給品とともにもらえる作戦報酬のことを表わす。

b　攻撃
弾1発の攻撃力。「回数」と掛け合わせた数値が総合攻撃力となる。

c　回数
リロードせずに攻撃できる最大回数。この数値の分だけ弾を連射できる。

d　命中
武器の命中率。この値が高いと、敵に攻撃が当たりやすくなる。「命中」はすべてパーセント表記。

e　レンジ
その武器の有効射程範囲。一般的に、「射程」とは自機から対象物までの距離を、「レンジ」はその武器が威力を発揮できる射程の範囲を表わす。また「射程1」はWAWの身長(約6メートル)の2倍の長さと考える。

f　弾数
その武器に搭載されている弾数。「-」は弾数に制限がないこと(無限)を表わす。

g　リロード
その武器の弾を装填するために要する時間。回数分の弾を発射した後、この時間が経過しないと、その武器による再攻撃ができない。

h　耐久力
シールド、ユニットの耐久力。これが0になると、そのシールド、またはユニットが壊れる。

i　機動力
ユニットの機動力。この値が高いほど、移動スピードが速くなり、回避能力が向上する。

j　機動力補正
その武器を装備したとき、ユニットの機動力にどのくらい影響を与えるか。

k　命中率補正
その武器を装備、あるいは使用したとき、命中率に影響を与える修正値。赤外線抑制装置の場合は敵の命中率、火器管制システムとナイトスコープは装備しているユニットの命中率、スモークディスチャージャーは敵味方双方の命中率に影響を及ぼす。ただし、ナイトスコープの効果は夜間のみ。

l　効果範囲
その武器が効果を発揮できる範囲。装備したユニットから数値の範囲内にいる敵に効果がある。この数値もレンジと同様、「射程1」はWAWの身長の2倍の長さと考える。

m　追加弾数
その武器を装備した時に追加される弾数。

n　効果時間
その武器の効果が発揮されている時間。武器の発射後からカウントされる。

5　支給・登場・購入可能マップ
その兵器がどのマップで支給、または登場するか。ボルトオンの場合はどのマップで購入できるかを表記。各番号はマップナンバーと対応し、攻略ページの順に並べている。

1	2,3	4	5

メインアーム

	1	2,3	攻撃	回数	命中	レンジ	弾数	リロード	支給マップ
マシンガン	WEP-GMG1 ディンガス DINGUS	メインアーム(マシンガン) OCU　オーストラリア　ジェイドメタル社	5	12	78	0~1	-	1秒	1
マシンガン	WEP-GMG2 ワーン WHANG	メインアーム(マシンガン) OCU　オーストラリア　ジェイドメタル社	8	14	76	0~1	-	2秒	2~4,1'~4'
マシンガン	WEP-GMG3 バンガー BANGER	メインアーム(マシンガン) OCU　オーストラリア　ジェイドメタル社	10	14	74	0~1	-	2秒	5,7,5'
マシンガン	WEP-GMG4 ルースター ROOSTER	メインアーム(マシンガン) OCU　オーストラリア　ジェイドメタル社	13	12	74	0~1	-	1秒	7,8,10,10'
マシンガン	WEP-GMG5 ケイン CANE	メインアーム(マシンガン) OCU　オーストラリア　ジェイドメタル社	16	16	74	0~1	-	2秒	13,15,13'
マシンガン	WEP-GMG6 プロン PRONG	メインアーム(マシンガン) OCU　オーストラリア　ジェイドメタル社	18	20	74	0~1	-	2秒	17~19,17',18'

			攻撃	回数	命中	レンジ	弾数	リロード	支給マップ
マシンガン	WEP-GMG7 ディンク **DINK**	メインアーム(マシンガン) OCU オーストラリア ジェイドメタル社	18	36	74	0~1	-	3秒	20~22
	WEP-GMG8 グランス **GLANS**	メインアーム(マシンガン) OCU オーストラリア ジェイドメタル社	14	20	74	0~2	-	3秒	24,26
	WEP-GMG9 フラッパー **FLAPPER**	メインアーム(マシンガン) OCU オーストラリア ジェイドメタル社	16	20	74	0~2	-	3秒	27
	WEP-GMG10 ノット **KNOT**	メインアーム(マシンガン) OCU オーストラリア ジェイドメタル社	22	24	74	0~1	-	2秒	?
	WEP-GMG11 ジョック **JOCK**	メインアーム(マシンガン) OCU オーストラリア ジェイドメタル社	20	24	76	0~2	-	2秒	?
	WEP-GMG12 ジョイント **JOINT**	メインアーム(マシンガン) OCU オーストラリア ジェイドメタル社	30	28	76	0~1	-	1秒	?
ガン	WEP-GGUN1 ドーク **DORK**	メインアーム(ガン) OCU オーストラリア ジェイドメタル社	10	3	78	0~1	-	1秒	-
	WEP-GGUN2 ラムロッド **RAMROD**	メインアーム(ガン) OCU オーストラリア ジェイドメタル社	14	3	76	0~1	-	1秒	1,3,3',3''
	WEP-GGUN3 ブッシュビーター **BUSHBEATER**	メインアーム(ガン) OCU オーストラリア ジェイドメタル社	18	4	76	0~1	-	1秒	3~6,4',5'
	WEP-GGUN4 プッツ **PUTZ**	メインアーム(ガン) OCU オーストラリア ジェイドメタル社	22	4	82	0~1	-	1秒	6~8,10,15,10',13'
	WEP-GGUN5 ダン **DANG**	メインアーム(ガン) OCU オーストラリア ジェイドメタル社	30	4	82	0~1	-	1秒	11~15,11',13'
	WEP-GGUN6 プリック **PRICK**	メインアーム(ガン) OCU オーストラリア ジェイドメタル社	26	4	80	0~2	-	2秒	15,16,18,14',18'
	WEP-GGUN7 ファグ **FAG**	メインアーム(ガン) OCU オーストラリア ジェイドメタル社	37	2	82	0~1	-	1秒	19~21
	WEP-GGUN8 ペッカー **PECKER**	メインアーム(ガン) OCU オーストラリア ジェイドメタル社	42	3	84	0~2	-	1秒	22,24~26
	WEP-GGUN9 ガジェット **GADGET**	メインアーム(ガン) OCU オーストラリア ジェイドメタル社	42	3	82	0~3	-	3秒	27
	WEP-GGUN10 デッドスティック **DEAD STICK**	メインアーム(ガン) OCU オーストラリア ジェイドメタル社	52	4	84	0~2	-	1秒	24~27
	WEP-GGUN11 ジェーティー **J.T.**	メインアーム(ガン) OCU オーストラリア ジェイドメタル社	62	4	86	0~3	-	2秒	?
	WEP-GGUN1281 シキデンジホウ 81式電磁砲	メインアーム(ガン) OCU オーストラリア ジェイドメタル社	82	6	90	0~4	-	-	24
アームウェポン	AW-SGAAM01 ビーハイブ **BEEHIVE**	アームウェポン(ショットガン) OCU オーストラリア ジェイドメタル社	60	1	85	0~1	-	1秒	?
	AW-MISAAM01 ファイアークラッカー **FIRECRACKER**	アームウェポン(ハンドミサイル) OCU オーストラリア ジェイドメタル社	50	4	80	0~3	-	2秒	?
	AW-HVAAM01 ウッドペッカー **WOODPECKER**	アームウェポン(バルカン) OCU オーストラリア ジェイドメタル社	20	48	75	0~2	-	2秒	?
TCK用兵装	TRW-VAL1 クレイジーペック **CLAZY PECK**	TCK用(バルカン) OCU オーストラリア ジェイドメタル社	30	24	75	0~1	-	-	17,22
	TRW-MIS1 バグル **BUGLE**	TCK用(ミサイル) OCU オーストラリア ジェイドメタル社	60	2	78	0~2	-	-	17、22
	TRW-CAN1 ブルホーン **BULL HONE**	TCK用(キャノン) OCU オーストラリア ジェイドメタル社	80	1	70	0~4	-	-	17、22

バックウェポン

			攻撃	回数	命中	レンジ	弾数	リロード	支給マップ
キャノン	WEP-GCANON1 ブルーベイナー **BLUE VEINER**	バックウェポン(キャノン) OCU マレーシア バベール社	80	1	75	2~4	4	4秒	3,4,3'~4'
	WEP-GCANON2 ボウナー **BONER**	バックウェポン(キャノン) OCU マレーシア バベール社	120	1	75	2~4	4	4秒	9,10,5'~10'

分類	型番	名称	種別 / 製造	攻撃	回数	命中	レンジ	弾数	リロード	支給マップ
キャノン	WEP-GCANON3 ハン	HUNG	バックウェポン(キャノン) / OCU マレーシア バベール社	160	2	78	2~5	6	5秒	17~19,17',18'
	WEP-GCANON4 ファラス	PHALLUS	バックウェポン(キャノン) / OCU マレーシア バベール社	220	3	81	2~5	6	4秒	27
グレネード	WEP-GRENADE1 ホッパー	WHOPPER	バックウェポン(グレネード) / OCU マレーシア バベール社	40	1	58	0~2	8	3秒	1,2,1'
	WEP-GRENADE2 ウイック	WICK	バックウェポン(グレネード) / OCU マレーシア バベール社	50	2	58	0~2	10	3秒	6,7,10,10'
	WEP-GRENADE3 エノブ	ENOB	バックウェポン(グレネード) / OCU マレーシア バベール社	80	3	60	0~2	9	4秒	15~17,14',17'
	WEP-GRENADE4 ラマー	RAMMER	バックウェポン(グレネード) / OCU マレーシア バベール社	100	2	58	0~2	10	4秒	20~23,25
	WEP-GRENADE5 ログ	LOG	バックウェポン(グレネード) / OCU マレーシア バベール社	120	2	60	0~3	12	4秒	?
ミサイル	WEP-GMISSILE1 スタッフ	STAFF	バックウェポン(ミサイル) / OCU マレーシア バベール社	100	1	85	1~4	2	6秒	3~6,4',5'
	WEP-GMISSILE2 マンフッド	MANHOOD	バックウェポン(ミサイル) / OCU マレーシア バベール社	140	1	85	1~4	4	5秒	10~12,10',11'
	WEP-GMISSILE3 ドンキー・リジッド	DONKEY-RIGGED	バックウェポン(ミサイル) / OCU マレーシア バベール社	180	1	85	1~4	3	6秒	18,19,18'
	WEP-GMISSILE4 シュロング	SCHLONG	バックウェポン(ミサイル) / OCU マレーシア バベール社	250	1	90	1~5	2	8秒	22'~24,26,27
	WEP-GMISSILE5 レイル	RAIL	バックウェポン(ミサイル) / OCU マレーシア バベール社	200	1	95	1~5	4	7秒	?
ロケット	WEP-ROCKET1 プロド	PROD	バックウェポン(ロケット) / OCU オーストラリア ヴァンタム社	70	2	60	2~3	8	3秒	2~4,1'~4'
	WEP-ROCKET2 レングス	LENGTH	バックウェポン(ロケット) / OCU オーストラリア ヴァンタム社	90	2	60	2~3	12	3秒	7
	WEP-ROCKET3 ポール	POLE	バックウェポン(ロケット) / OCU オーストラリア ヴァンタム社	110	4	55	1~3	16	3秒	15,17,18,17',18'
	WEP-ROCKET4 ディン・ドン	DING-DONG	バックウェポン(ロケット) / OCU オーストラリア ヴァンタム社	140	3	50	1~4	20	4秒	22,24,25
	WEP-ROCKET5 スタリオン	STALLION	バックウェポン(ロケット) / OCU オーストラリア ヴァンタム社	160	4	45	2~4	27	3秒	?
TCK用兵装	TWP-MISSILE1 エッグサック	EGG SACK	TCK用(ミサイル) / OCU オーストラリア ジェイドメタル社	150	9	85	0~5	36		17,22
	TWP-MISSILE2 ビーハイブ	BEE HIVE	TCK用(ミサイル) / OCU オーストラリア ジェイドメタル社	170	5	78	1~5	20		17、22
	TWP-CNN01 ビッグノーズ	BIG NOSE	TCK用(キャノン) / OCU オーストラリア ジェイドメタル社	200	1	75	2~5	16		17、22

シールド

型番	名称	種別 / 製造	耐久力	機動力補正	支給マップ
WAS-01 フラット	FLAT	シールド / OCU陸防軍兵器開発局	2000	-10	-
DS-05 ダイアパー・イプシロン	DIAPER E	シールド / OCU陸防軍兵器開発局	2300	-5	3,4,4'
SYN7 ダイアフレーム・イータ	DIAPHRAGM H	シールド / OCU陸防軍兵器開発局	2800	-10	7、8
YD-32 エンベロープ	ENVELOPE	シールド / OCU陸防軍兵器開発局	3000	-5	9~12,5'~11'
IT-9 シース	SHEATH	シールド / OCU陸防軍兵器開発局	3400	-5	14~16,14'
WAS-10 バギー	BAGGIE	シールド / OCU陸防軍兵器開発局	3600	0	18~20,18'

DS-17 ダイアパー・ロー	シールド	耐久力	機動力補正	支給マップ
DIAPER P	OCU陸防軍兵器開発局	4500	-10	20,21,22',23
SYN9 ダイアフレーム・イオタ	シールド	耐久力	機動力補正	支給マップ
DIAPHRAGM I	OCU陸防軍兵器開発局	4700	-5	24,26
KA-S16 フォールシーズ	シールド	耐久力	機動力補正	支給マップ
FALSIES	OCU陸防軍兵器開発局	4800	0	27
DS-22 ダイアパー・カイ	シールド	耐久力	機動力補正	支給マップ
DIAPER X	OCU陸防軍兵器開発局	5800	-15	?
USI-LS ラグ	シールド	耐久力	機動力補正	支給マップ
RAG	OCU陸防軍兵器開発局	6000	-5	?
SIK-1 ゴーリィ	シールド	耐久力	機動力補正	支給マップ
GOALIE	OCU陸防軍兵器開発局	7000	-10	?

ボルトオン

オートガトリング

BLT-AG1-01 AMIS	ボルトオン(オートガトリング)	カウンタ	回数	命中率	レンジ	弾数	購入可能マップ
AMIS	USN ヴィンズ社	10000	3	10	2	-	13,17,19,20,23,27
BLT-AG1-02 AMIS2	ボルトオン(オートガトリング)	カウンタ	回数	命中率	レンジ	弾数	購入可能マップ
AMIS2	USN ヴィンズ社	15000	4	15	2	-	17,19,20,23,27
BLT-AG2-01 バードイーター	ボルトオン(オートガトリング)	カウンタ	回数	命中率	レンジ	弾数	購入可能マップ
BirdEater	USN ジェネラル コールスマン社	30000	8	15	2~3	-	20,23,27
BLT-AG2-02 ドラゴンスワット	ボルトオン(オートガトリング)	カウンタ	回数	命中率	レンジ	弾数	購入可能マップ
DragonSwat	USN ジェネラル コールスマン社	50000	8	30	2~3	-	23,27
BLT-AG2-03 ドラゴンスワット2	ボルトオン(オートガトリング)	カウンタ	回数	命中率	レンジ	弾数	購入可能マップ
DragonSwat2	USN ジェネラル コールスマン社	80000	12	50	1~3	-	?

赤外線抑制装置

BLT-IC-01 ICE01	ボルトオン(赤外線抑制装置)	カウンタ	命中率補正	購入可能マップ
ICE01	EC イギリス センダー社	8000	-15	13,17,19,23
BLT-IC-02 ICE02	ボルトオン(赤外線抑制装置)	カウンタ	命中率補正	購入可能マップ
ICE02	EC イギリス センダー社	12000	-30	19,23
BLT-IC-03 ICE03	ボルトオン(赤外線抑制装置)	カウンタ	命中率補正	購入可能マップ
ICE03	EC イギリス センダー社	20000	-50	23

火器管制システム

BLT-FC1-01 FCS11	ボルトオン(火器管制システム)	カウンタ	命中率補正	効果範囲	購入可能マップ
FCS11	USN ヴィンズ社	8500	+5	1	13,17,19,23,27
BLT-FC1-02 FCS12	ボルトオン(火器管制システム)	カウンタ	命中率補正	効果範囲	購入可能マップ
FCS12	USN ヴィンズ社	10000	+5	2~3	17,19,23,27
BLT-FC2-01 FCS21	ボルトオン(火器管制システム)	カウンタ	命中率補正	効果範囲	購入可能マップ
FCS21	USN ヴィンズ社	18000	+10	1~3	23,27
BLT-FC2-02 FCS22	ボルトオン(火器管制システム)	カウンタ	命中率補正	効果範囲	購入可能マップ
FCS22	USN ヴィンズ社	18000	+10	3~5	23
BLT-FC2-03 FCS23	ボルトオン(火器管制システム)	カウンタ	命中率補正	効果範囲	購入可能マップ
FCS23	USN ヴィンズ社	35000	+15	1~5	?

ナイトスコープ

BLT-NS-01 オウルアイ	ボルトオン(ナイトスコープ)	カウンタ	命中率補正	購入可能マップ
OwlEye	USN ジェネラル コールスマン社	10000	+35	12、13、17

予備弾倉

BLT-RS-01 Rシェル1	ボルトオン(予備弾倉)	カウンタ	追加弾数	購入可能マップ
RShell1	OCU マレーシア バベール社	500	+2	12,13,17,19,20,23,27
BLT-RS-02 Rシェル2	ボルトオン	カウンタ	追加弾数	購入可能マップ
RShell2	OCU マレーシア バベール社	1000	+3	13,17,19,20,23,27
BLT-RS-03 Rシェル3	ボルトオン	カウンタ	追加弾数	購入可能マップ
RShell3	OCU マレーシア バベール社	2000	+4	19,20,23,27
BLT-RS-04 Rシェル4	ボルトオン	カウンタ	追加弾数	購入可能マップ
RShell4	OCU マレーシア バベール社	2500	+5	20,23,27
BLT-RS-05 Rシェル5	ボルトオン	カウンタ	追加弾数	購入可能マップ
RShell5	OCU マレーシア バベール社	3000	+6	23,27

高機動ユニット

BLT-HM-01 ハイパック01	ボルトオン(高機動ユニット)	カウンタ	機動力補正	購入可能マップ
HI-Pack01	EC イギリス センダー社	5000	+3	12,13,17,19,20,23,27

分類	型番・名称	種別・所属					
高機動ユニット	BLT-HM-02 ハイパック02	ボルトオン(高機動ユニット)	カウンタ	機動力補正			購入可能マップ
	HI-Pack02	EC イギリス センダー社	8000	+5			17、19、20、24、28
	BLT-HM-03 ハイパック03	ボルトオン(高機動ユニット)	カウンタ	機動力補正			購入可能マップ
	HI-Pack03	EC イギリス センダー社	13000	+7			20、24、28
スモークディスチャージャー	BLT-SD-01 ニンジャ03	ボルトオン(スモークディスチャージャー)	カウンタ	命中率補正	弾数	効果時間	購入可能マップ
	NINJA-03	OCU マレーシア バベール社	2000	-30	3	5秒	12、13、17、20、24、28
	BLT-SD-02 ニンジャ04	ボルトオン(スモークディスチャージャー)	カウンタ	命中率補正	弾数	効果時間	購入可能マップ
	NINJA-04	OCU マレーシア バベール社	3500	-40	4	8秒	17、20、24、28
	BLT-SD-03 ニンジャ06	ボルトオン(スモークディスチャージャー)	カウンタ	命中率補正	弾数	効果時間	購入可能マップ
	NINJA-06	OCU マレーシア バベール社	6000	-50	6	12秒	20、24、28

ユニット

分類	型番・名称	種別・所属			
味方ユニット	RJ-26 ブラッドハウンド	WAW(中期)	耐久力	機動力	登場マップ
	BLOODHOUND	OCU オーストラリア ジェイドメタル社	1800	100	1〜11
	RJ-28 ブラッドハウンドG	WAW(中期)	耐久力	機動力	登場マップ
	BLOODHOUND G	OCU オーストラリア ジェイドメタル社	2100	112	1〜11
	RJ-29 ブラッドハウンドマーク2	WAW(中期)	耐久力	機動力	登場マップ
	BLOODHOUND Mark2	OCU オーストラリア ジェイドメタル社	3200	87	1〜11
	RJ-24 ブラッドハウンドマーク2G	WAW(中期)	耐久力	機動力	登場マップ
	BLOODHOUND Mark2 G	OCU オーストラリア ジェイドメタル社	3600	100	1〜11
	RJ-34 ブル・ショット	WAW(後期)	耐久力	機動力	登場マップ
	BULL SHOT	OCU オーストラリア ジェイドメタル社	3400	112	16〜28、28'
	RJ-35X ブル・ショットタイプX	WAW(後期)	耐久力	機動力	登場マップ
	BULL SHOT Type X	OCU オーストラリア ジェイドメタル社	4500	125	14〜28、28'
	RJ-35S ブル・ショットタイプS	WAW(後期)	耐久力	機動力	登場マップ
	BULL SHOT Type S	OCU オーストラリア ジェイドメタル社	5500	100	22〜28、28'
	RJ-35R ブル・ショットタイプR	WAW(後期)	耐久力	機動力	登場マップ
	BULL SHOT Type R	OCU オーストラリア ジェイドメタル社	6300	112	20〜28、28'
	FRJ-45 グレイハウンド	WAW(最後期)	耐久力	機動力	登場マップ
	GREYHOUND	OCU オーストラリア ジェイドメタル社	6000	138	?
	FRJ-46 グレイハウンドG	WAW(最後期)	耐久力	機動力	登場マップ
	GREYHOUND G	OCU オーストラリア ジェイドメタル社	6500	153	?
	TCK-010 ティーシーケー	WAW-H	耐久力	機動力	登場マップ
	TCK	OCU オーストラリア ジェイドメタル社	22000	125	17、22
	TRJ-24 ブルドッグ	WAW-S(中期・後期)	耐久力	機動力	登場マップ
	BULLDOG	OCU オーストラリア ジェイドメタル社	1800	100	補給可能マップ
	FRJ-45T グレイハウンドタイプT	WAW-S(最後期)	耐久力	機動力	登場マップ
	GREYHOUND TYPE-T	OCU オーストラリア ジェイドメタル社	6000	138	?
	SMI31-01 31式1号機	WAW	耐久力	機動力	登場マップ
	TYPE-31-1	OCU 日本 ヤギサワ重工社	10000	100	25
	SMI31-02 31式2号機	WAW	耐久力	機動力	登場マップ
	TYPE-31-2	OCU 日本 ヤギサワ重工社	7000	100	25
	SMI31-03 31式3号機	WAW	耐久力	機動力	登場マップ
	TYPE-31-3	OCU 日本 ヤギサワ重工社	7000	100	25
敵ユニット	LW-16D ヴァーゲ	WAW(初期)	耐久力	機動力	登場マップ
	WAAGE	EC ドイツ連邦 シュネッケ社	2400	61	4〜7
	LWU-16D ヴァーゲプルス	WAW(初期)	耐久力	機動力	登場マップ
	WAAGE PLUS	EC ドイツ連邦 シュネッケ社	2800	74	7
	LWS-16D ヴァーゲフェアシュテルクング	WAW(初期)	耐久力	機動力	登場マップ
	WAAGE VERSTÄRKUNG	EC ドイツ連邦 シュネッケ社	3000	36	8、9
	LWS-16DE ヴァーゲフェアシュテルクングツヴァイ	WAW(初期)	耐久力	機動力	登場マップ
	WAAGE VERSTÄRKUNG2	EC ドイツ連邦 シュネッケ社	3200	48	10、11
	LWG-16D ヴァーゲプルスフェアシュテルクング	WAW(初期)	耐久力	機動力	登場マップ
	WAAGE PLUS VERSTÄRKUNG	EC ドイツ連邦 シュネッケ社	3400	48	8、9

敵ユニット

LWG-16DE ヴァーゲプルスフェアシュテルクングツヴァイ	WAW(初期)	耐久力	機動力	登場マップ
WAAGE PLUS VERSTÄRKUNG2	EC ドイツ連邦 シュネッケ社	3600	61	10,10'
SW-03 シュッツェ	WAW(中期)	耐久力	機動力	登場マップ
SCHÜZE	EC ドイツ連邦 シュネッケ社	3000	93	11~15,17,11'~17',19'
SWU-03 シュッツェプルス	WAW(中期)	耐久力	機動力	登場マップ
SCHÜZE PLUS	EC ドイツ連邦 シュネッケ社	3400	106	11~15,17,11'~17',19'
SWS-03 シュッツェフェアシュテルクング	WAW(中期)	耐久力	機動力	登場マップ
SCHÜZE VERSTÄRKUNG	EC ドイツ連邦 シュネッケ社	3500	74	16,18,18'
SWG-03 シュッツェプルスフェアシュテルクング	WAW(中期)	耐久力	機動力	登場マップ
SCHÜZE PLUS VERSTÄRKUNG	EC ドイツ連邦 シュネッケ社	5000	87	19,20,19'
SWS-03E シュッツェフェアシュテルクングツヴァイ	WAW(中期)	耐久力	機動力	登場マップ
SCHÜZE VERSTÄRKUNG2	EC ドイツ連邦 シュネッケ社	4000	80	16,18,18'
SWG-03E シュッツェプルスフェアシュテルクングツヴァイ	WAW(中期)	耐久力	機動力	登場マップ
SCHÜZE PLUS VERSTÄRKUNG2	EC ドイツ連邦 シュネッケ社	5500	93	19,20,19'
SW-03C レーヴェ	WAW(後期)	耐久力	機動力	登場マップ
LÖWE	EC ドイツ連邦 シュネッケ社	5000	112	20~22',26
SWU-03C レーヴェプルス	WAW(後期)	耐久力	機動力	登場マップ
LÖWE PLUS	EC ドイツ連邦 シュネッケ社	5400	119	20~22',26
SWS-03C レーヴェフェアシュテルクング	WAW(後期)	耐久力	機動力	登場マップ
LÖWE VERSTÄRKUNG	EC ドイツ連邦 シュネッケ社	6000	93	23~25
SWG-03C レーヴェプルスフェアシュテルクング	WAW(後期)	耐久力	機動力	登場マップ
LÖWE PLUS VERSTÄRKUNG	EC ドイツ連邦 シュネッケ社	7100	100	23~25
SWS-03CE レーヴェフェアシュテルクングツヴァイ	WAW(後期)	耐久力	機動力	登場マップ
LÖWE VERSTÄRKUNG2	EC ドイツ連邦 シュネッケ社	6500	100	?
SWG-03CE レーヴェプルスフェアシュテルクングツヴァイ	WAW(後期)	耐久力	機動力	登場マップ
LÖWE PLUS VERSTÄRKUNG2	EC ドイツ連邦 シュネッケ社	7600	106	?
WAP-01 シケイダ	WAW(最後期)	耐久力	機動力	登場マップ
CICADA	シュネッケ社+センダー社+DA社+ジェイドメタル社	7000	125	27,27'
WAP-01(R) シケイダ改（黒）	WAW(最後期)	耐久力	機動力	登場マップ
CICADA-R	不明	12000	132	23,27,27'
SW-proto1 ダチュラ改クロランタ	WAW	耐久力	機動力	登場マップ
CHLORANTA Tuned DATURA	EC ドイツ連邦 シュネッケ社	22000	106	15,19
SW-proto2 ダチュラ改ディスカラー	WAW	耐久力	機動力	登場マップ
DISCOLOR Tuned DATURA	EC ドイツ連邦 シュネッケ社	26000	106	19
SWC-proto1 アトローパ改ベラドンナ	WAW	耐久力	機動力	登場マップ
BELLADONNA Tuned ATROPA	EC ドイツ連邦 シュネッケ社	20000	119	10、19
ソルジャー	歩兵	耐久力	機動力	登場マップ
SOLDIER	-	-	-	全般
SHM-14 クリザリッドフュゼ	装甲車(全期)	耐久力	機動力	登場マップ
CHRYSALIDEFUSEE	EC フランス トロー社	600	87	全般
ALM-2000 ルケーネ	戦車(全期)	耐久力	機動力	登場マップ
LUCANE	EC フランス トロー社	3000	60	全般
TKS-04 パウーク	多脚戦車(全期)	耐久力	機動力	登場マップ
PAUK	EC イギリス センダー社	4000	36	全般
TKS-04M パウークラキェータ	多脚戦車(全期)	耐久力	機動力	登場マップ
PAUK RAKETA	EC イギリス センダー社	3500	36	全般
TKS-04(S) 対空型パウーク	多脚戦車(中期)	耐久力	機動力	登場マップ
PAUK TYPE-S	EC イギリス センダー社	7000	36	10、10'
TKS-03 ディウゴーニ	WAW-H(全期)	耐久力	機動力	登場マップ
DYUGONI	EC イギリス センダー社	30000	74	22,22'
TKS-08 オシミノーグ	WAW-H(後期)	耐久力	機動力	登場マップ
OSIMINOG	EC イギリス センダー社	15000	100	25
MHG-03 コーネイル	戦闘ヘリ(全期)	耐久力	機動力	登場マップ
CORNAILLE	EC フランス アエロクローネ社	1000	148	全般

index
索引

人名

ミッション名

味方ユニット

掲載順番はユニットのコードネームに従っている。
ゲーム中はカッコ内の名称が表示されることもあるので、検索の際は注意が必要である。

敵ユニット

ゲーム中は主に形式番号が用いられているため、分類もそれに従った。
カッコ内の名称はユニットのコードネームである。

兵装

兵装には形式番号が存在しているが、ここではゲーム中で使用される名称で記した。
同名でも種類がまったく違う場合があるので注意。

front mission alternative official guidebook
フロントミッションオルタナティヴ公式ガイドブック

1998年2月21日　初版発行

発行人／編集人	浜村弘一
副編集人	野田稔
編集長	田原誠司
編集長代理	坂本武郎
副編集長	鈴木弘明
発行所	株式会社アスキー 〒151-8024 東京都渋谷区初台4-33-10 電話 03-5351-8111
発売元	株式会社アスペクト 〒160-0023 東京都新宿区西新宿3-11-20 オフィススクエアBLD新宿5F 電話 03-3299-1493

STAFF

構成・執筆	西枚真／松木幸秀／坂本豊／石田浩隆(有限会社チョップ)
企画・編集	上大迫貴志(ファミ通書籍編集部)
デザイン監修	水口章(ファミ通書籍編集部)
デザイン	真々田稔／山崎ゆうこ(rocka graphica)
マップ制作	矢谷竜也(アトリエネット)
写真提供	AP/WWP
監修	株式会社スクウェア(鹿水清貴)
進行管理	高橋敦子(ファミ通書籍編集部)
制作購買	鍾金計子
印刷	大日本印刷株式会社

本書の内容についてのご質問は、祝日を除く毎週火曜日から木曜日までの、
午後2時から4時までのあいだに、電話03-5433-7143までおかけ下さい。
なお、ゲームの内容に関するご質問についてはお答えできませんのでご了承下さい。

定価はカバーに表示してあります。

ISBN4-89366-960-5

●1189123

Printed in JAPAN

ISBN4-89366-960-5
C0076 ¥1100E
9784893669605
1920076011009
アスペクト
定価 本体1100円 +税
ファミ通
フロントミッション オルタナティヴ 公式ガイドブック
front mission alternative official guidebook
ASPECT

ISBN4-89366-960-5
C0076 ¥1100E
9784893669605
1920076011009
アスペクト
定価 本体1100円 +税

ファミ通
フロントミッション オルタナティヴ 公式ガイドブック
front mission alternative official guidebook
ASPECT
front mission alternative
フロントミッション
オルタナティヴ
公式ガイドブック
ファミ通責任編集

ファミ通

フロントミッション オルタナティヴ 公式ガイドブック

front mission alternative official guidebook

ASPECT

front mission
alternative

フロントミッション
オルタナティヴ
公式ガイドブック

フロントミッション オルタナティヴ 公式ガイドブック

front mission alternative official guidebook

ASPECT

ファミ通

フロントミッション オルタナティヴ 公式ガイドブック

front mission alternative official guidebook

ASPECT

front mission alternative

フロントミッション
オルタナティヴ
公式ガイドブック

official guidebook
front mission alternative